



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN

**TEMA:**

**“Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-“**

PROYECTO DE GRADUACIÓN:

**Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación  
GUATEMALA, C. A.**

ELABORADO POR:

**Byron Felipe Tzubán García  
Carné 09000183**

Para optar al título de:

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, Julio 2023

Proyecto de Graduación

“Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.- “

Byron Felipe Tzubán García

Carné 09000183

Universidad Galileo

Facultad de Ciencias de la comunicación

Licenciatura en Comunicación y Diseño

Guatemala de la asunción julio 2023

## **AUTORIDADES**

Rector  
Dr. Eduardo Suger Cofiño.

Vicerrectora  
Dra. Mayra de Ramírez

Vicerrector Administrativo  
Lic. Jean Paul Suger Castillo

Secretario general  
Lic. Jorge Retolaza

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Lic. Leizer Kachler

Vicedecano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Lic. Rualdo Anzueto

Guatemala 15 de abril de 2013

Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL ILUSTRADO IMPRESO, QUE ESTANDARICE Y DEMUESTRE LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN DE MUEBLES DE MADERA, A LOS COLABORADORES DE INDUSTRIA DE MUEBLES EL TRIUNFO -IMET, S.A.-** Así mismo solicito que la Lcda. Lissette Pérez sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



---

**Byron Felipe Tzubán García**  
09000183



---

**Lcda. Lissette Pérez**  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 17 de mayo de 2013

**Señor:**  
**Byron Felipe Tzubán García**  
**Presente**

Estimado Señor Tzubán:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL ILUSTRADO IMPRESO, QUE ESTANDARICE Y DEMUESTRE LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN DE MUEBLES DE MADERA, A LOS COLABORADORES DE INDUSTRIA DE MUEBLES EL TRIUNFO -IMET, S.A.-** Así mismo, se aprueba a la Lcda. Lissette Pérez como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

---

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 17 de abril de 2014

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
**Universidad Galileo**

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL ILUSTRADO IMPRESO, QUE ESTANDARICE Y DEMUESTRE LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN DE MUEBLES DE MADERA, A LOS COLABORADORES DE INDUSTRIA DE MUEBLES EL TRIUNFO -IMET, S.A.-** Presentado por el estudiante: **Byron Felipe Tzubán García**, con número de carné: *09000183*, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

  
**Lcda. Lissette Pérez**  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 23 de mayo de 2014

**Señor**  
**Byron Felipe Tzubán García**  
**Presente**

Estimado Señor Tzubán:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 21 de julio de 2,023.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: **DISEÑO DE UN MANUAL ILUSTRADO IMPRESO, QUE ESTANDARICE Y DEMUESTRE LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN DE MUEBLES DE MADERA, A LOS COLABORADORES DE INDUSTRIA DE MUEBLES EL TRIUNFO -IMET, S.A.-**, del estudiante Byron Felipe Tzubán García, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 12 de agosto de 2023

**Señor:**  
**Byron Felipe Tzubán García**  
**Presente**

Estimado Señor Tzubán:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL ILUSTRADO IMPRESO, QUE ESTANDARICE Y DEMUESTRE LOS PROCESOS DE ELABORACIÓN DE MUEBLES DE MADERA, A LOS COLABORADORES DE INDUSTRIA DE MUEBLES EL TRIUNFO -IMET, S.A.-** Presentado por el estudiante: Byron Felipe Tzubán García, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

## DEDICATORIA

**A Dios** Fuente de Sabiduría infinita, por su infinita misericordia y gracia, por iluminar mi sendero académico y sostenerme en momentos difíciles para lograr tan ansiada meta a nivel personal y profesional.

**A mis Padres** Don Felipe y Doña Rosita, quienes a través de sus valores y ejemplo de superación inspiraron mi camino, donde darse por vencido nunca fue una palabra a tomar en cuenta. Este logro es una dedicatoria con amor a las dos personas más importantes en mi vida y que me inspiran a ser mejor persona.

**A mis Hermanos** Henry y Victoria, quienes han sido parte de un camino de esfuerzo, acompañado de exigencia y sobre todo cariño en cada etapa de mi vida. También a mis hermanos Odili, Griselda y Erwin quienes me han acompañado y han sido ejemplo de superación. Así mismo a mi cuñada Andrea quien se ha convertido en una hermana para mí.

**A mis Abuelitos** Nicolas, Elena y Maria, quienes sin una educación formal me transmitieron valores sólidos para la vida. Este logro con dedicatoria especial a mi amada tía Maria Garcia hasta el cielo con amor.

**A mis Sobrinos** Mi motivación diaria para superarme como persona. Risas, elocuencias y amor sincero llenan mi día y a quienes amo con todo mi corazón.

**A mis Amigos** Carlo, Randy, Jonathan, Elisa, Jeny, Meli, Mafer F., Mafer R., Wale, Ludibeth, Sandra y Christa, por ser parte de mi vida personal y profesional, con su apoyo constante y desinteresado ante este importante logro, especialmente a Marlon Paredes quien desde el primer día de universidad se convirtió en un apoyo invaluable de amistad y que hasta el día de hoy considero parte de mi familia.

**A los Docentes** Quienes con su dedicación transmiten su conocimiento y hacen que este logro sea válido. A cada uno de ellos por sus consejos, exigencia y enseñanza en la formación de profesionales y a todos los que forman parte de Facom por su apoyo durante todos estos años.

## Resumen

Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-, no cuenta con manuales impresos de procesos que mantengan bien informado y permita fomentar el conocimiento a los colaboradores de la empresa.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo:

Diseñar un manual ilustrado impreso que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por 25 colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.- quienes poseen nivel socioeconómico C, C- , residentes en ciudad de Guatemala, lugares y zonas aledañas a la zona 21, quienes poseen nivel de educación básica y superior, hombres comprendidos en edades de 18 a 45 años, y expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue diseñar un manual ilustrado impreso que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A. Se recomendó que el manual ilustrado impreso sea utilizado como un manual de orientación para lograr la mejora continua de los colaboradores de la empresa.

Para efectos legales únicamente el autor, Byron Felipe Tzubán García, es responsable del contenido de este proyecto, ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por parte de estudiantes y profesores

## Índice.

	<b>Capítulo I</b>	
1.1. Introducción.		1
	<b>Capítulo II</b>	
Problemática.		
2.1 Contexto.		4
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño.		5
2.3 Justificación		5
2.3.1 Magnitud.		5
2.3.2 Vulnerabilidad		6
2.3.3 Trascendencia		6
2.3.4 Factibilidad		7
2.3.4.1 Recursos Humanos		7
2.3.4.2 Recursos Organizacionales		7
2.3.4.3 Recursos Económicos		7
2.3.4.4 Recursos Tecnológicos		7
	<b>Capítulo III</b>	
Objetivos de diseño.		
3.1. Objetivo general		9
3.2. Objetivos específicos		9
	<b>Capítulo IV</b>	
Marco de referencia.		
4.1 Información general del cliente		11
	<b>Capítulo V</b>	
Definición del grupo objetivo.		
5.1 Perfil geográfico.		20
5.2 Perfil demográfico.		20
5.3 Perfil psicográfico.		22
5.4 Perfil conductual.		22

## Capítulo VI

### Marco teórico.

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.	24
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.	48
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.	78
6.3.1 Ciencias auxiliares	78
6.3.2 Semiología de la imagen	81
6.3.3 Sociología	83

## Capítulo VII

### Proceso de diseño y propuesta preliminar.

7.1 Aplicación de la información obtenida en el Marco Teórico.	117
7.2 Conceptualización.	120
7.2.1 Método.	120
7.2.2 Definición del concepto.	122
7.3 Bocetaje.	124
7.4 Propuesta preliminar.	143

## Capítulo VIII

### Validación técnica.

8.1 Población y muestreo.	150
8.2 Método e instrumentos.	151
8.3 Resultados e interpretación de resultados.	154
8.4 Cambios en base a los resultados.	165

## Capítulo IX

Propuesta gráfica final.	170
--------------------------	-----

## Capítulo X

### Producción, reproducción y distribución.

10.1 Plan de costos de elaboración.	207
10.2 Plan de costos de producción.	207
10.3 Plan de costos de reproducción.	208
10.4 Plan de costos de distribución.	208
10.5 Cuadro resumen.	210

	<b>Capítulo XI</b>	
Conclusiones y recomendaciones.		
11.1 Conclusiones.		212
11.2 Recomendaciones.		212
	<b>Capítulo XII</b>	
Conocimiento general.		215
	<b>Capítulo XIII</b>	
Referencias		217
	<b>Capítulo XIV</b>	
Anexos		223

# Capítulo I

## Introducción

## INTRODUCCIÓN

Industria de muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa de fabricación y comercialización de muebles para el hogar, que proporciona productos de calidad, variedad e innovación. Con más de 25 años de experiencia en el mercado guatemalteco ofrece una cartera amplia de muebles y diseños.

Ubicado en la zona 21 capitalina, IMET, S.A. se constituye por ser empresa comprometida con los valores y filosofía de calidad, inculcada en todos los colaboradores de la empresa, que tiene la firme convicción de que no hay producto de calidad, si no se trabaja con gente de calidad.

Hoy en día, en un mundo tan competitivo, se necesita implementar mecanismos de mejora continua. Por ello, al efectuar un análisis sobre las carencias de dicha empresa, se pudo determinar la falta de un manual que permitan estandarizar procesos de producción, que sea fácil de entender.

Con el objetivo de dar solución al problema planteado y con ayuda de la Comunicación y el Diseño, se presenta el siguiente proyecto de tesis titulado:

“Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-“

Como parte del proceso de elaboración, la investigación preliminar sobre lo técnicas de creatividad, características, métodos de aplicación, procedimientos, ciencias, etc., son de vital importancia en el desarrollo del proyecto, como parte del proceso de conceptualización y aplicación. El proyecto ,de carácter científico, está respaldado por ciencias como: Sociología, Psicología, Psicología de la imagen, Psicología del color, Semiología, entre otras y la incorporación de algunas teorías y tendencias relacionadas con los procesos de producción.

El proyecto, como proceso de varias etapas, comprende bocetaje, propuestas, cambios, aprobación, reproducción de la propuesta final, la cual será la que impreso final del proyecto.

La encuesta fue la herramienta de medición utilizada para la validación, conformado por 2 expertos de comunicación y diseño gráfico, una persona por parte del cliente y 25 personas del grupo objetivo comprendidos entre 18 a 45 años de edad.

El recuento del muestreo dio como resultado que el 100% de las personas considera necesaria la creación de manuales que permitan estandarizar los procesos de producción, al aval el contenido gráfico y comunicacional del proyecto.

Se puede concluir con la necesidad de diseñar un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.- fundamentado en la recopilación de datos y el respaldo teórico del diseño y comunicación para consolidar el proyecto de tesis.

# Capítulo II

Problemática

## **Problemática**

En un entorno competitivo las empresas hoy en día necesitan sistematizar sus procesos para que ello les permita alcanzar objetivos y desarrollo empresarial. Muchas empresas basan sus sistemas de producción al conocimiento empírico y no a un proceso metodológico estructurado.

Al realizar un análisis de las necesidades de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A., se detectó la carencia de un manual ilustrado, enfocado en un sistema que les permita estandarizar los procesos de producción.

La implementación de un manual es una forma sencilla, directa, uniforme y autorizada de presentar la información que trata de los deberes y responsabilidades de un empleado, los reglamentos bajo los que tendrá que trabajar y las políticas y prácticas de la empresa. A través de la comunicación y el diseño, se desarrolla un manual ilustrado que ayude al desarrollo empresarial y productivo en la realización de muebles, en la Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-

### **2.1 Contexto**

Industria de muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa de fabricación y comercialización de muebles para el hogar, que proporciona productos de calidad, variedad e innovación. Con más de 25 años de experiencia en el mercado guatemalteco al ofrecer una cartera amplia de muebles y diseños.

Una carencia fundamental detectada en conjunto con Industria de Muebles El Triunfo, es la falta de un manual que permita estandarizar los procesos de la elaboración de muebles a los colaboradores. Considerando necesario la implementación de un manua que, a través de la comunicación y el diseño, forme un mecanismo que permita el desarrollo industrial de forma entendible y clara.

## **2.2 Requerimiento de Comunicación y Diseño**

Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-, no cuenta con manuales impresos de procesos que mantengan bien informado y que permita fomentar el conocimiento a los colaboradores de la empresa.

Asimismo la carencia de dicho material informativo da lugar a que la empresa solucione la problemática expuesta, mediante la implementación de la comunicación y el diseño como una herramienta indispensable en la creación de los manuales impresos requeridos.

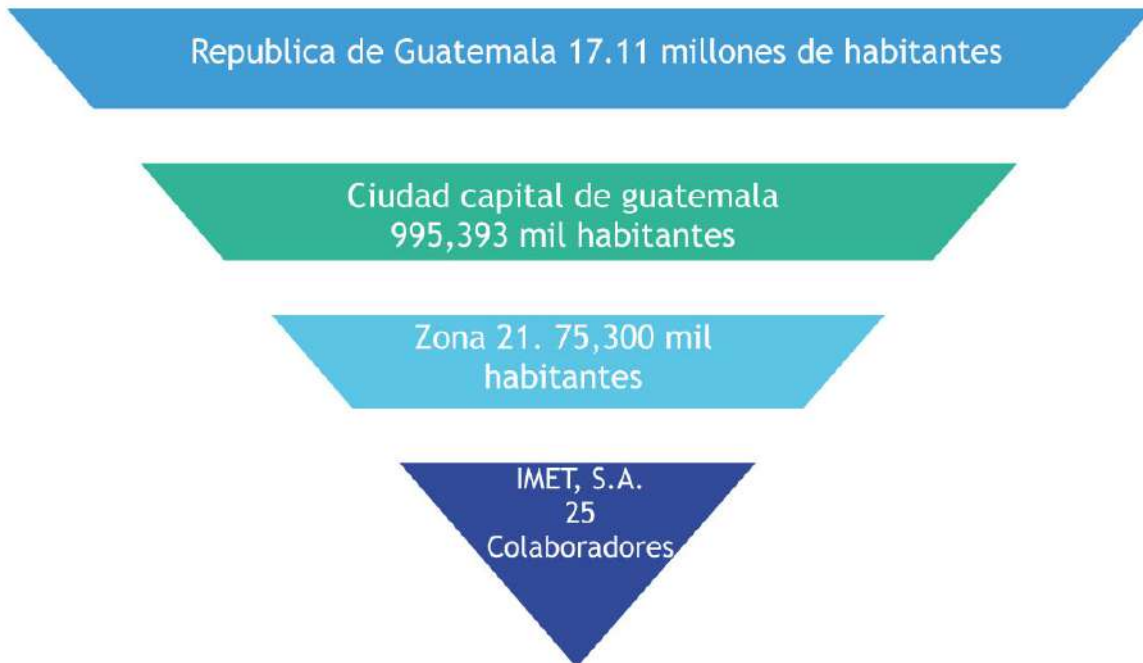
**“Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-“**

## **2.3 Justificación**

Los argumentos antes expuestos son necesarios. Las estrategias y enfoques que algún día fueron exitosos, en la actualidad pueden ser obsoletos. Se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, justificando la propuesta por las variables: Magnitud, Trascendencia, Vulnerabilidad y Factibilidad.

### **2.3.1 Magnitud**

Según el Instituto Nacional de Estadística -INE- La República de Guatemala Tiene 17.11 millones de habitantes, de los cuales 995,393 mil habitantes se concentran en el perímetro de la ciudad capital de Guatemala. Con 75,300 mil habitantes se centran la zona 21 capitalina, área que desprende 25 colaboradores para el alcance del proyecto.



### **2.3.2 Vulnerabilidad**

El manual forma parte de organizaciones que visualizan un entorno competitivo y productivo. A través de ello se espera disminuir la falta de sistematización en el desarrollo empresarial y por ende lograr mejoras continuas por la especialización de los colaboradores en el área. El manual, con la intervención de la comunicación y diseño, ayudará a estandarizar procesos, que permitan una adecuada ejecución, evitando paulatinamente los errores y proporcion la estimulación de trabajar bajo preceptos de calidad a través de manuales fáciles de entender.

### **2.3.3 Trascendencia**

La intervención de comunicación y diseño ayudará en la implementación de guía a los colaboradores en sus respectivas áreas de trabajo, donde carecen de instructivos físicos. Esto ayudará a que el trabajo diario del colaborador pueda ser más productivo y efectivo.

#### **2.3.4 Factibilidad**

Este proyecto de graduación, Sí es factible debido a que cuenta con los recursos necesarios siguientes.

##### **2.3.4.1 Recursos Humanos**

La organización cuenta con el factor humano indispensable, adecuado y capacitado, con el conocimiento, experiencia y habilidades para el manejo, funcionamiento de sistemas que permitan el desarrollo dentro de la organización.

##### **2.3.4.2 Recursos Organizacionales**

Los ejecutivos de la organización están enfocados con las nuevas tendencias y comprometidos con el desarrollo, teniendo la disposición de brindar toda la información necesaria de la empresa para realizar este proyecto.

##### **2.3.4.3 Recursos Económicos**

El profesional de comunicación y diseño Byron Tzubán donará la elaboración del manual, costo que asciende a Q.15,625.00. Por su parte, el cliente cuenta con Q. 8,000.00 para la impresión del manual de procesos, para distribuir a sus colaboradores.

##### **2.3.4.4 Recursos Tecnológicos**

Las herramientas y el equipo necesario son parte esencial, por consiguiente la organización cuenta con estos recursos para la elaboración, producción y distribución del proyecto.

# Capítulo III

## Objetivos de Diseño

## **Objetivos de Diseño**

### **3.1 Objetivo General**

Diseñar un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-

### **3.2 Objetivos Específicos**

- Investigar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño, que constituya el respaldo teórico, para fundamentar este proyecto de graduación.
- Recopilar y recabar información acerca de los procesos internos de elaboración de la fabricación de muebles que permita desarrollar el proyecto.
- Diagramar con fotografías el manual impreso para facilitar la comprensión del manual de Industria de Muebles El triunfo –IMET S.A.-

# Capítulo IV

Marco de Referencia

## **Marco de referencia.**

### **4.1 Información general del cliente**

**Cliente:** Industria de Muebles el Triunfo –IMET, S.A.-

**Ubicación:** Avenida del Ferrocarril Lote 33, Calzada Atanasio Tzul, zona 21

**Teléfono:** 2479-4700

**Mail:** Info@mueblesimet.com

¿Quiénes somos?

Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa privada, que se dedica a la fabricación y comercialización de muebles para el hogar. Con más de 25 años en el mercado nacional proporcionando soluciones integrales a través de la asesoría, especialización, factores que nos han permitido permanecer vigentes en el mercado nacional, al generar un ambiente de negocios amplio y flexible. El cumplimiento, respaldo, responsabilidad, compromiso y ética en los negocios, son parte esencial de nuestra filosofía de empresa.

Misión

Brindar amplia gama de muebles que se adapten al estilo de vida y necesidades de cada uno de nuestros clientes, proporcionando soluciones integrales, calidad, distinción, servicio, al garantizar la satisfacción de compra.

Visión

Mantener constante desarrollo de la calidad en la elaboración de cada uno de nuestros productos. Investigación e innovación son parte fundamental para brindar a nuestros clientes exclusividad y originalidad en cada uno de nuestros muebles.

## Clientes

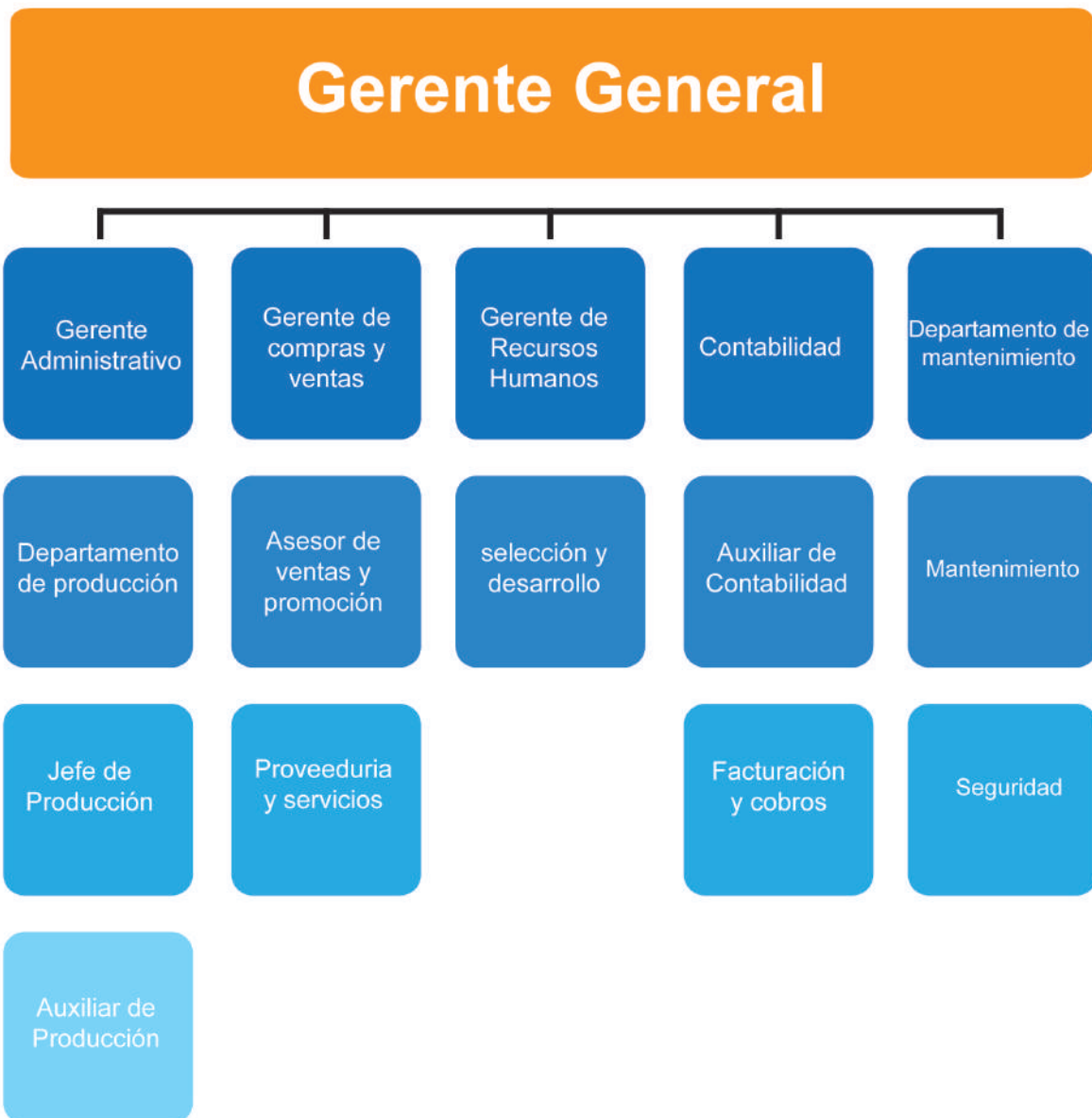
Los distribuidores más rentables o principales de IMET, S.A. son: La chapinita, Metrotech, Agencias Way, entre otros, quienes son los encargados de promoverlos y colocarlos en manos del consumidor final.

## Competencia

Entre sus principales fuerzas competidoras están: Muebles Imperial, Famesa, Muebles Luna y Muebles Fiesta. Las compañías productoras de muebles antes mencionadas se constituyen como principales competidores directos, analizando la participación en el mercado.

## Organigrama

### Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.- Organigrama



## Antecedente de Diseño

Hoja Membretada.



Lote 33 Calzada Atanasio Tzul Zona 21 Guatemala, C.A.  
Tel: +502 2479-4700 | Telefax: +502 2479-4234  
www.mueblesimet.com | info@mueblesimet.com

## Diseño Sobre



## FODA

Nombre de la empresa: IMET, S.A. (Industria de Muebles El Triunfo)

## FODA

<p><b>FORTALEZAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Personal altamente entusiasta</li><li>• Capital para invertir</li><li>• Departamento de Producción eficiente</li><li>• Punto de localización céntrica</li><li>• Bodegas propias</li><li>• Cuenta con activos fijos</li><li>• Terreno amplio para expansión</li><li>• Creación de Modelos constantes</li></ul>	<p><b>OPORTUNIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Capacidad de inversión</li><li>• Crecimiento sustancial</li><li>• Ampliar y crear sucursales a largo plazo</li><li>• Abarcar mas aéreas de la republica</li><li>• Adquisición de materia prima en el extranjero</li><li>• Prestamos accesibles</li><li>• Consolidación de Marca</li><li>• Creación de nuevas líneas</li></ul>
<p><b>DEBILIDADES</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Precios de muebles altos</li><li>• Falta de maquinaria moderna</li><li>• Falta de capacitación</li><li>• Rotación de personal</li><li>• No llegar a la totalidad de población objetivo</li><li>• Poca publicidad</li><li>• Infraestructura insuficiente</li><li>• Procesos de producción lento.</li></ul>	<p><b>AMENAZAS</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Delincuencia en el sector</li><li>• Aumento en el impuesto nacional</li><li>• Aparición de nuevas empresas</li><li>• Competencia con productos sustitutos</li><li>• Aumento en el impuesto de importación de la materia prima</li><li>• Escases de materia prima</li><li>• Competencia desleal</li><li>• Baja economía</li></ul>

## Brief

### DATOS DEL ESTUDIANTE

**Nombre del estudiante:** Byron Felipe Tzubán García

**No. de Carné:** 09000183

**Email:** byrontg7@gmail.com

**Proyecto:** Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera.

### DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

**Nombre del cliente (empresa):** Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-

**Dirección:** Lote 33 Calzada Atanasio Tzul Zona 21

**Email:** info@mueblesimet.com

**Tel:** 2479-4700

**Contacto:** Andrea Morales

**Antecedentes:** Industria de muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa de fabricación y comercialización de muebles para el hogar, que proporciona productos de calidad, variedad e innovación. Con más de 25 años de experiencia en el mercado guatemalteco ofreciendo una cartera amplia de muebles y diseños

**Oportunidad identificada:** Brindar a los colaboradores un manual ilustrado impreso, que ayude a optimizar los procesos de elaboración de muebles.

# BRIEF

## DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

**Misión:** Brindar una amplia gama de muebles que se adapten al estilo de vida y necesidades de cada uno de nuestros clientes, proporcionando soluciones integrales, calidad, distinción, servicio, garantizando la satisfacción de compra.

**Visión:** Mantener un constante desarrollo de la calidad en la elaboración de cada uno de nuestros productos. Investigación e innovación son parte fundamental para brindar a nuestros clientes exclusividad y originalidad en cada uno de nuestros muebles.

**Delimitación geográfica:** Toda la republica de Guatemala

**Grupo objetivo:** Hombres de 18 a 45 años de edad económicamente activa con un nivel socioeconómico C, C-, nivel académico básico e intermedio.

**Principal beneficio al grupo objetivo:** Tener un manual ilustrado impreso, que ayude a los colaboradores a tener una mayor productividad, evitando los errores y optimizando recursos.

**Competencia:** Productores de mueble de madera en Guatemala, como Muebles Imperial, Famesa, Muebles Luna, Muebles Fiesta. Estas compañías productoras de muebles son competidores directos, analizando los puntos de comercialización.

**Posicionamiento:** Ser la mejor empresa en la fabricación de muebles de madera.

**Factores de diferenciación:** Materia prima importada, diseños propios, estrategias de marketing para cada línea de muebles, empaque de producto final, servicio.

**Objetivo de mercadeo:** Distinguirse por la calidad de elaboración de los muebles.

**Objetivo de comunicación:** Orientar a los colaboradores a través de una comunicación visual, con texto simple con el manejo de palabras sencillas a comprender, para optimizar la producción de muebles.

**Mensajes claves a comunicar:** Estandarizar, profesionalizar, trabajo en equipo.

**Reto del diseño y trascendencia:** Implementar un manual de procesos que ayude a los colaboradores a sistematizar la producción de muebles, profesionalizándolos cada vez más, de manera sencilla y fácil de comprender.

# BRIEF

**Materiales a realizar:** Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice los procesos de elaboración de muebles de madera, de fácil entendimiento para los colaboradores de la organización.

**Presupuesto:** Q. 8,000.00

## DATOS DEL LOGOTIPO

**Colores:** Pantone 4625 c - Pantone 4635 c - Pantone 4645 c - Pantone 157 c -

**Tipografía:** Nueva tipografía, creada especialmente para el logo.

**Forma:** Círculo y Rectángulo forman su estructura, adjuntando un texto símbolo que complementan el logotipo

## LOGOTIPO



Fecha: Guatemala Junio 2,013

# Capítulo V

Definición del Grupo Objetivo

## **Definición del grupo objetivo.**

Se determinará el grupo objetivo del proyecto, que será integrando los perfiles que permitan la clara comprensión de las personas a las que va dirigida la comunicación. Los colaboradores de la organización.

### **5.1 Perfil geográfico.**

El proyecto se realizará en la zona 21 de la ciudad capital de Guatemala, con 75,300 mil habitantes.

La ciudad capital de Guatemala posee una población de 995,393 habitantes en una superficie territorial de 996 km<sup>2</sup> y una altitud de 1,592 metros sobre el nivel del mar. Se encuentra en una posición geográfica entre las coordenadas 14°37'22 48" de latitud norte y 90° 31'53 33" de longitud norte.

El clima en la meseta central es bastante templado, una media de 15°C en todo el año.

### **5.2 Perfil demográfico.**

Los aspectos demográficos a evaluar en este perfil son los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-, quienes poseen las siguientes características:

- Nivel socioeconómico C, C-
- Residentes en ciudad de Guatemala, lugares y zonas aledañas a la zona 21.

- Escolaridad y preparación académica se considera dentro de los parámetros de nivel básico y diversificado.
- Género Masculino
- Edad 18 a 45 años
- Nacionalidad Guatemalteca
- Estado civil no determinante

**Tabla Nivel Socioeconómico**

CARACTERÍSTICAS	NIVEL C	NIVEL C-
EDUCACIÓN	Media completa	Nivel medio, Básicos
VIVIENDA	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 1 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala,
POSESIONES	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro
BIENES DE COMODIDAD	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomésticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomésticos básicos
DIVERSIÓN	Cine, CC, parques temáticos locales.	CC, parques, estadio
SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local

### **5.3 Perfil psicográfico.**

- Grupo objetivo de clase social media baja, que oscilan en las edades de 18 a 45 años, luchador, esforzado y responsable en economizar sus recursos.
- Personalidad , sociable, ambiciosa, autocrítico, perseverante.
- Comparte y gusta salir fines de semana en familia, novia, etc.
- Asistir a ferias estatales tras los feriados o divertirse en centros recreativos.
- Sus Hobbies, jugar futbol, T.V., radio con amigos.

### **5.4 Perfil conductual.**

- Personas sociales con tendencias a la superación personal. Comprometidos e integrados al trabajo en equipo.
- Acostumbrados al trabajo sobre metas y la integración del personal recién llegado.
- Actitud optimista ante eventualidades, motivada al éxito duradero.

# Capítulo VI

Marco Teórico

## **Marco Teórico**

### 6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio.

#### **6.1.1 Mobiliario (mueble)**

##### **Concepto**

Se llama así al conjunto de muebles. Son objetos que sirven para facilitar los usos y actividades habituales en casas, oficinas y otro tipo de locales. Normalmente el término alude a los objetos que facilitan las actividades humanas comunes, tales como dormir, comer, cocinar, descansar, etc., mediante mesas, sillas, camas, estanterías, muebles de cocina.

##### **Historia**

La historia del mobiliario se inicia con el cambio de costumbres del ser humano, al transformarse de nómada cazador en agricultor sedentario. Evidencias de mobiliario de la antigüedad, que han perdurado, se encuentran en pinturas murales y bajorrelieves del Antiguo Egipto del tercer milenio adC. Mobiliario recuperado del Antiguo Egipto es una cama descubierta en una tumba de Tarjan, un conjunto de objetos mobiliarios en la tumba de la reina Hetepheres, de ca. 2600 a. C., o una banqueta de ca. 1550 a. C., en Tebas. La tumba de Tutankamon, ca. 1325 a. C., contenía multitud de enseres entre los que se encontraban algunos muebles aceptablemente conservados. La alfombra más antigua que ha perdurado, la alfombra de Pazyryk, fue encontrada, congelada, en una tumba de Siberia y ha sido datada entre los siglos VI y III a. C.

##### **El mundo clásico**

Los objetos de la época clásica han sido hallados en los túmulos de Frigia y los montículos de Midas en Gordión, Turquía, pertenecen al siglo VIII a. C. Entre las piezas encontradas se hallan mesas y

armarios de servicio. El diseño de mobiliario de la antigua Grecia comenzó en el segundo milenio adC, incluyendo camas y las sillas klismos, que han sido preservadas no sólo como muebles sino también en dibujos de jarrones griegos.

Los romanos poseyeron muebles preciosos en gran abundancia. En las excavaciones de 1738 y 1748 de Herculano y Pompeya, se encontraron algunos objetos del mobiliario romano preservado entre las cenizas de la erupción del Vesubio: lechos de madera roja, con incrustaciones en plata de sencilla construcción y gran ligereza, diferentes asientos como el *bisellium* para dos personas y la *sella* para una sola. Estos asientos eran muchas veces de bronce y carecían de respaldo lo cual los hacía incómodos. En la vida ordinaria se servían de sillas de madera ligeras y cómodas, delante de las que se colocaba el *scabellum* o taburete. Había gran variedad de mesas, de trípodes que solían emplearse como braseros y, sobre todo, inmensa cantidad de candelabros y lámparas, además de cofres de madera con adornos de metal, bancos, carros, etc. Con el triunfo del cristianismo y la invasión de los bárbaros, se expatriaron los artistas de Roma y recobró gran importancia el mobiliario antiguo, especialmente en el imperio de Oriente, o sea, entre los bizantinos.

## La Edad Media

Durante la Edad Media las artes, la industria y el comercio adquirieron un esplendor no conocido hasta entonces y al lado de los artistas que seguían las tradiciones de los monasterios surgieron otros en correspondencia con los arquitectos laicos. De entonces, datan las magníficas obras de carpintería y de escultura en madera: cofres, armarios, arcas, bancos decorados con pinturas o bajorrelieves, todo ello muy portátil y a propósito para ser transportable en carros o sobre mulas cuando el dueño cambiaba de residencia. Las camas y bancos estaban adornados con almohadones. Eran muy notables los sitios de coro y las sillas capitulares. Ya en el siglo XIV el mobiliario se distingue por su lujo y vemos cofres adornados con herrajes o forrados, sillas de cobre o de madera, maletas, cestos, baúles, grandes armarios y amplios lechos, aparadores, etc.

## El Renacimiento

Junto con las otras artes, el Renacimiento italiano de los siglos XIV y XV marcó un resurgimiento del arte clásico, inspirado en la tradición Greco-Romana. Una eclosión similar de arte y de renacimiento cultural, ocurrió en el norte de Europa, a comienzos del siglo XV.

## El Barroco

El siglo XVII, en el norte y sur de Europa, estuvo caracterizado por la opulencia, y los diseños dorados del Barroco, que incorporaban a menudo gran cantidad de ornamento vegetal. En el siglo XVIII, el diseño de mobiliario comenzó a desarrollarse y perfeccionarse más rápidamente. Aunque hubo algunos estilos que pertenecieron fundamentalmente a una nación, como el Paladismo en Gran Bretaña, otros como el Rococó y el Neoclasicismo se perpetuaron en toda Europa Occidental.

## El Eclecticismo

El siglo XIX es usualmente definido por la mezcla de estilos antiguos, como el Gótico, Neoclasicismo y Rococó. La reforma del diseño de fin de siglo, introdujo el movimiento estético y el movimiento Arts and Crafts. El Art Nouveau, surgido a principios del siglo XX, fue influido por ambos movimientos, y a su vez con éste comenzaría el Movimiento Moderno en el diseño de mobiliario y las artes aplicadas.

## El siglo XX

En los primeros tres cuartos del siglo XX los diseñadores trabajaron estilos como la Secesión de Viena, el *Wiener Werkstätte*, De Stijl, Bauhaus y el Art Decó.

El diseño posmoderno, cruzado por el movimiento Pop Art, ganó impulso en las décadas de los sesenta y los setenta, promocionado en los ochenta por movimientos italianos basados en el Grupo Memphis o el Radical Design. El mobiliario transicional ha intentado llenar el espacio entre gusto tradicional y el moderno.

## Características

### Tipos de mobiliario

Existen varios tipos de mobiliario, como los muebles que poseen una superficie horizontal separada del suelo, como sillas y camas, mesas, o bien, muebles para el almacenaje o archivado de libros, revistas, ropa, etc. El mobiliario urbano o equipamiento urbano es el conjunto de bancos, marquesinas, papeleras, etc. instalado por los ayuntamientos para uso del vecindario.

El mobiliario puede ser el producto del diseño o considerado una forma de arte decorativa. Además del fin funcional del mobiliario, puede servir a un propósito simbólico o religioso. El mobiliario doméstico crea, en conjunción con otros objetos como lámparas o relojes, espacios interiores convenientes, confortables y funcionales.

El mobiliario puede ser artesanal o industrial, y por su gran carga ornamental ha sido considerado objeto artístico en la historia del arte decorativo, sobre todo el de la época pre-industrial.

En la actualidad ha cobrado gran relevancia, por su importancia para la venta en régimen de autoservicio, el mobiliario comercial y las estanterías para la exposición de productos en las tiendas. Pueden ser elementos muy sencillos, dentro de estándares determinados, o diseños muy específicos y sofisticados, en función del tipo de producto a presentar sobre ellos.

### Materiales

Los materiales empleados en su elaboración suelen ser:

- Madera: Tuvo gran protagonismo desde los egipcios hasta el mueble estilo Art Nouveau, y todavía sigue siendo el material preferido por muchas personas. Los tipos de maderas más empleados son las de pino, cerezo, castaño, haya, roble, etc.
- Metal: Después de la Primera Guerra Mundial, con diseños con tubo de acero curvado.

## Ejemplo



**Foto:** Mobiliario

**Recuperado de:** <http://www.mobiliariojuvenil.net/mobiliario-juvenil-fotos/mobiliario-juvenil-muebles-dormitorio-juvenil/mobiliario-juvenil-muebles-dormitorio-juvenil-21.jpg>

### 6.1.2 Procesos

#### Concepto

Es un conjunto de actividades o eventos (coordinados u organizados) que se realizan o suceden (alternativa o simultáneamente) bajo ciertas circunstancias. Significados diferentes según la rama de la ciencia o la técnica en que se utilice.

Considerado una serie de tareas de valor agregado que se vinculan entre sí para transformar un insumo en un producto (mercadería o servicio).

El proceso en la economía y la industria

En el marco de la economía, se habla de proceso productivo para hacer mención a la transformación

de entradas (insumos) en salidas (bienes y servicios), gracias al aprovechamiento de recursos físicos, tecnológicos y humanos, entre otros.

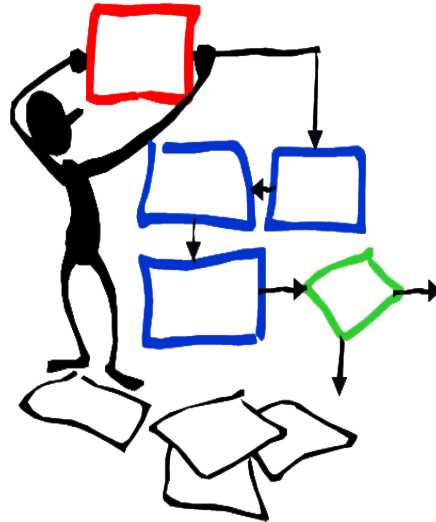
Por otra parte, resulta interesante resaltar que un proceso de negocio está basado en diversas actividades vinculadas de forma lógica que se llevan a cabo a fin de obtener un resultado de negocio concreto. En este contexto, cada proceso de negocio posee sus propias entradas, funciones y salidas.

Para la industria, el denominado proceso de fabricación o proceso industrial consiste en poner en práctica todas las operaciones que se necesitan para modificar las particularidades de cada materia prima. Por lo general, para la obtención de cierto producto, se requieren diversas operaciones individuales.

### **Características**

- Transforma las entradas en salidas mediante recursos que van agregando valor en su desarrollo.
- Cumple una función y es dinámico en tiempo.
- Su finalidad o consecución está determinada por su resultado.
- Los procesos contienen un componente (específico) que conlleva a interactuar con otros procesos.
- Los procesos deben su accionar a satisfacer necesidades de los distintos clientes (internos y externos).

## Ejemplo



**Imagen:** Proceso

**Recuperado de:** <http://www.gda.itesm.mx/educacionejecutiva/wp-content/uploads/2012/11/PROCESOS.gif>

### 6.1.3 Fábrica

#### Concepto

Es un lugar físico o virtual donde se produce algún objeto, material o servicio. Normalmente el vocablo «fábrica» se asocia con un lugar físico donde se procesan materias primas, pero en la economía moderna también se extiende el concepto a los lugares virtuales donde se generan servicios, por extensión del proceso de transformación de ideas en servicios útiles, como software o capacitación.

También se entiende por fábrica a aquel lugar que es creado y construido para realizar diferentes tipos de actividades productivas. Una fábrica alberga no sólo a los trabajadores y encargados de llevar a cabo la producción, sino a las maquinarias y equipos que son utilizados para realizar los

productos. Esto hace que por lo general las fábricas sean grandes establecimientos que pueden llegar a ocupar grandes porciones de tierra y que se vuelven extremadamente complejas.

Hay de distintos tipos y tamaños. Actualmente las fábricas van reemplazando la mano de obra por tecnología para reducir costes y aumentar la productividad.

La existencia de la fabrica moderna supone desde el punto de vista económico la posibilidad de ventas en gran escala y con carácter permanente, con una organización productiva abocada fundamentalmente al mercado e independiente del autoconsumo.

## **Historia**

Los comienzos de la fábrica como establecimiento productivo tuvieron lugar con la Revolución Industrial. Con ella, la producción artesanal perdería su preponderancia para dar lugar a la producción masiva y de tipo industrial que era facilitada por los increíbles avances tecnológicos, por la rapidez de resolución de las tareas y por nuevos sistemas organizativos. Las primeras fábricas (surgidas entonces en el siglo XVIII) serían novedosos espacios en los que miles de trabajadores eran alojados, a diferencia de lo que sucedía con los talleres o con el trabajo en áreas rurales.

La fábrica consta normalmente de dos partes esenciales: aquella que está destinada a la producción, empaquetamiento y despacho de los productos y aquella en la que se asientan las diferentes oficinas administrativas que sirven para controlar que el proceso de fabricación se dé de acuerdo a lo establecido. En el área de producción suele encontrarse la mayor parte de los empleados y trabajadores de la fábrica y esta zona está usualmente complementada con numerosas y avanzadas maquinarias que permiten realizar el proceso productivo mucho más rápido.

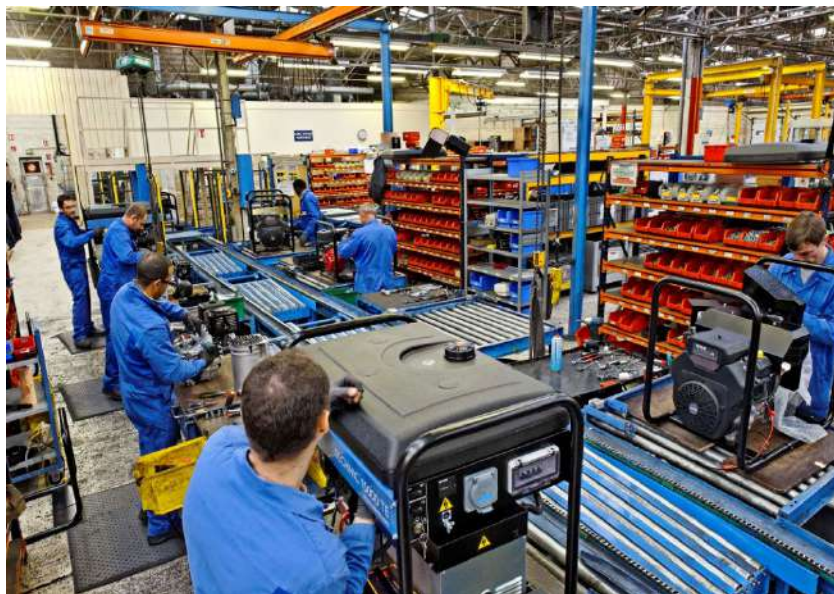
Como sucede en toda institución creada por el ser humano, en la fábrica se establecen diferentes jerarquías y códigos de conducta que permiten obtener mejores resultados. En este sentido, una

fábrica cuenta con numerosos encargados que, mientras suba su jerarquía, más importante serán. La autoridad máxima es siempre el dueño de la fábrica o el consorcio de dueños si se habla de grandes fábricas.

### **Características**

- Elaboración de manufactura de un producto.
- La estructura del edificio depende del producto y de la legislación del país donde este.
- Consta de elementos humanos. (Obreros u operarios).
- Posee elementos mecánicos, maquinaria.
- Tiene una alimentación de energía adecuada.
- Posee diferentes departamentos, recepción, administración, Contabilidad, Manufactura.

### **Ejemplo**



**Foto:** Fábrica

**Recuperado de:** <http://www.sdmo.com/images/content/outil-de-production/reaumur.jpg>

#### 6.1.4 Materia prima

##### Concepto

Se define como materia prima todos los elementos que se incluyen en la elaboración de un producto. La materia prima es todo aquel elemento que se transforma e incorpora en un producto final. Un producto terminado tiene incluido una serie de elementos y subproductos, que mediante un proceso de transformación permitieron la confección del producto final.

La materia prima es utilizada principalmente en las empresas industriales que son las que fabrican un producto. Las empresas comerciales manejan mercancías, son las encargadas de comercializar los productos que las empresas industriales fabrican. Esta debe ser perfectamente identificable y medibles, para poder determinar tanto el costo final de producto como su composición.

En el manejo de los Inventarios, que bien pueden ser inventarios de materias primas, inventarios de productos en proceso e inventarios de productos terminados, se debe tener especial cuidado en aspectos como por ejemplo su almacenamiento, su transporte y su proceso mismo de adquisición.

##### Clasificación

Existe gran diversidad de materias primas que se clasifican según su origen:

- a) **Origen orgánico:** Procedentes de las actividades del sector primario (agricultura, ganadería, pesca o sector forestal). Son la base de las industrias textiles (lana, algodón, lino, seda...), calzado (cuero...), alimentación (verduras, pescados, carnes...) y otras. Puede diferenciarse según su procedencia entre materias primas de origen animal o vegetal.
- b) **Origen Inorgánico o mineral:** Proceden de la explotación de los recursos mineros,

siendo la base de las industrias pesadas y de base (metalurgia, siderurgia, químicas, construcción...). Su distribución es irregular sobre la corteza terrestre, existiendo minerales muy abundantes y otros que son más escasos. Casi todos los minerales deben sufrir algunas transformaciones para su uso industrial posterior. Los recursos mineros aptos para el uso industrial se clasifican como minerales metálicos (aquellos utilizados para la obtención de hierro, aluminio, cobre, etc.); como minerales no metálicos (aquellos usados para la obtención de sal, fertilizantes...); y como rocas industriales (utilizadas para la construcción como el yeso para fabricar escayolas, la caliza para fabricar cementos, y para la ornamentación, como el granito y el mármol).

- c) **Origen químico:** Podemos incluir como tercer tipo de materia prima a un grupo de materiales que no proceden directamente de la naturaleza, sino que se obtienen artificialmente por procedimientos químicos, pero que sirven de base para otras muchas industrias, tales como los plásticos, o las fibras sintéticas.

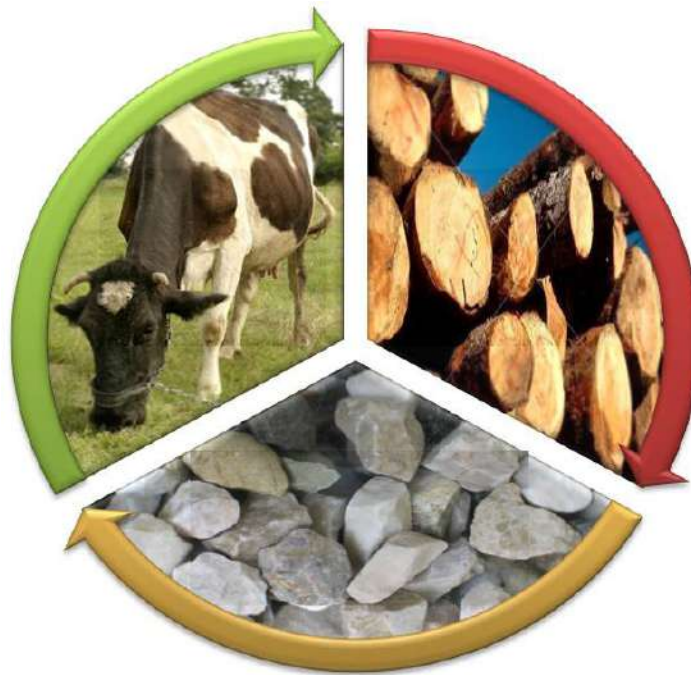
Al igual que las fuentes de energía, no todas las materias primas son inagotables, es decir, su consumo tiene un límite, pues estas no se reproducen. Estas materias primas finitas se denominan no renovables, por ejemplo las de origen inorgánico. Por el contrario, las de origen animal y vegetal se pueden considerar como materias primas renovables, ya que se reproducen, y su consumo no significa el fin del recurso, sino que habrá otros animales y plantas que los sustituyan.

### **Localización mundial de las materias primas.**

La distribución irregular de las materias primas en el mundo ha generado un intenso comercio entre los distintos países. La existencia de riquezas minerales o de otras materias primas en un país, no tiene relación directa con el desarrollo económico ni industrial de ese país. Así pues existen zonas con grandes recursos naturales que no tienen un desarrollo industrial paralelo, sino que exportan directamente el recurso sin transformar o solo con las primeras fases del proceso productivo efectuadas (países africanos o latinoamericanos); mientras otras zonas que no cuentan

con unos recursos naturales significativos, tienen un desarrollo industrial bastante elevado (Japón). Por lo general, coinciden los principales países productores de materias primas con los países subdesarrollados y los principales consumidores con los desarrollados. También existen excepciones, tales como los países desarrollados que cuentan con grandes territorios, tales como EE.UU. y Rusia, que son al mismo tiempo grandes productores y consumidores de materia prima.

### **Ejemplo**



**Foto:** Materia Prima

**Recuperado de:** <http://s3-eu-west-1.amazonaws.com/rankia/images/valoraciones/0010/0015/tipos-materias-primas.jpg?1360931686>

### **6.1.5 Trabajo en equipo**

#### **Concepto**

Se denomina trabajo en equipo a la mutua colaboración de personas a fin de alcanzar la consecución de un resultado determinado. Desde esta perspectiva, el trabajo en equipo puede hacer referencia

a determinados deportes, a la cooperación con fines económicos o sociales, a las iniciativas que se toman en forma conjunta en el área de la política.

## Beneficios

Trabajo en equipo, es una de las condiciones de trabajo de tipo psicológico que más influye en los trabajadores de forma positiva porque permite que haya compañerismo. Puede dar muy buenos resultados, ya que normalmente genera entusiasmo y produce satisfacción en las tareas recomendadas.

Las empresas que fomentan entre los trabajadores un ambiente de armonía obtienen resultados beneficiosos. El compañerismo se logra cuando hay trabajo y amistad.

En los equipos de trabajo se elaboran unas reglas, que se deben respetar por todos los miembros del grupo. Son reglas de comportamiento establecidas por los miembros del equipo. Estas reglas proporcionan a cada individuo una base para predecir el comportamiento de los demás y preparar una respuesta apropiada. Incluyen los procedimientos empleados para interactuar con los demás. La función de las normas en un grupo es regular su situación como unidad organizada, así como las funciones de los miembros individuales.

La fuerza que integra al grupo y su cohesión se expresa en la solidaridad y el sentido de pertenencia al grupo que manifiestan sus componentes. Cuanto más cohesión existe, más probable es que el grupo comparta valores, actitudes y normas de conducta comunes.

Trabajar en equipo resulta provechoso, no solo para una persona sino para todo el equipo involucrado. Nos traerá más satisfacción y nos hará más sociables, también nos enseñará a respetar las ideas de los demás y ayudar a los compañeros si es que necesitan nuestra ayuda.

## Características

- Interacción unas con otras

- Conciencia en las necesidades uno del otro
- Se perciben a sí mismas como grupo
- Se comparte la responsabilidad al buscar soluciones desde diferentes puntos de vista.
- Permite distintos puntos de vista a la hora de tomar una decisión

### **Ejemplo**



**Foto:** Trabajo en Equipo

**Recuperado de:** [http://www.definicionabc.com/wp-content/uploads/trabajo.en\\_equipo1.jpg](http://www.definicionabc.com/wp-content/uploads/trabajo.en_equipo1.jpg) Trabajo en equipo- José

### **6.1.6 Calidad**

#### **Concepto**

Es el conjunto de propiedades y características de un producto o servicio que le confieren capacidad de satisfacer necesidades, gustos y preferencias, y de cumplir con expectativas en el consumidor. Tales propiedades o características podrían estar referidas a los insumos utilizados, el diseño, la presentación, la estética, la conservación, la durabilidad, el servicio al cliente, el servicio de postventa, etc.

Se puede decir que la calidad es algo que va implícito en los genes de la humanidad; es la capacidad

que tiene el ser humano por hacer bien las cosas.

## **Historia**

En la antigüedad se asociaba a la calidad exclusivamente con una actividad de medida e inspección. Una vez que se había realizado el producto, éste se comprobaba y medía para asegurarse que estaba bien hecho. Los egipcios fueron los pioneros en este sistema de control de la calidad que aplicaron en la construcción de las pirámides.

### Artesanal

En la Edad Media los artesanos eran los que producían los bienes de consumo. Ellos lo hacían todo: diseñaban, fabricaban, se aseguraban que el producto final fuese de una calidad aceptable y además trataban directamente con los clientes.

A mediados del siglo XVIII se comenzó con la producción en grandes cantidades de bienes de consumo que estaban compuestos por numerosas piezas. Éstas eran fabricadas por diferentes personas y luego montadas siguiendo el diseño. Este sistema introdujo la necesidad de producir las piezas siguiendo unas medidas (Metrología) y unas normas (Normalización) previamente acordadas.

### La Revolución Industrial

Este modelo de producción dio paso a la Revolución Industrial. A principios del siglo XX, Frederick W. Taylor, planteó la idea de separar las diferentes tareas dentro del sistema de producción. Mientras unos se encargaban de planificar, otros hacían el trabajo; de esta forma, los únicos que era responsables de que los productos producidos fueran de calidad eran los inspectores. Las empresas tuvieron que contratar un número muy elevado de inspectores que se encargaban fundamentalmente de separar los productos buenos de los malos. Con el control de calidad las empresas consiguieron productos de calidad aceptable y satisfactoria.

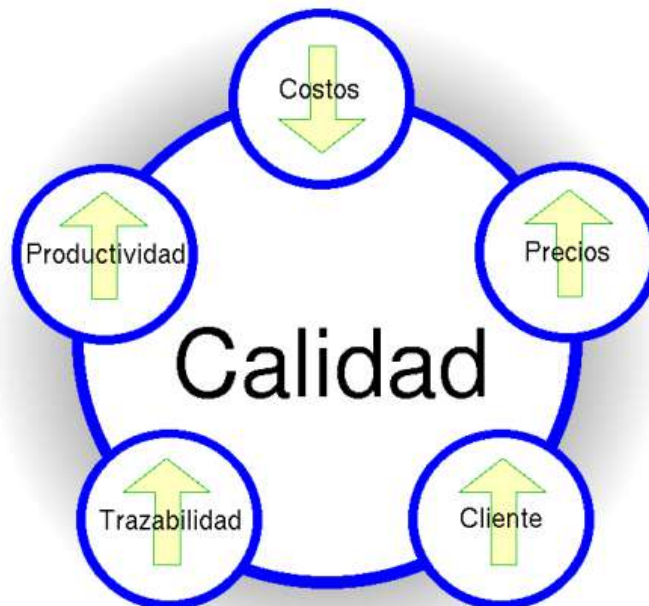
## Actualidad

A comienzos del siglo XX, Occidente ha avanzado de forma considerable en la implantación de sistema de gestión de calidad, haciendo posible un tejido empresarial verdaderamente competitivo. La estrategia fundamental reside en la implementación de estrategias que permitan satisfacer al cliente final.

## Características

- Se asegura desde su origen, en la compra adecuada de insumos y la ejecución exacta del trabajo.
- Responsabilidad de todos.
- Crecimiento empresarial y adecuada forma de trabajo.

## Ejemplo



**Imagen:** Calidad

**Recuperado de:** <http://cadenadesuministro.files.wordpress.com/2010/08/calidad.png>

### **6.1.7 Recursos humanos**

#### **Concepto**

Normalmente, se designa como recursos humanos al conjunto de trabajadores o empleados que forman parte de una empresa o institución y que se caracterizan por desempeñar una variada lista de tareas específicas a cada sector. Los recursos humanos de una empresa son, de acuerdo a las teorías de administración de empresas, una de las fuentes de riqueza más importantes ya que son las responsables de la ejecución y desarrollo de todas las tareas y actividades que se necesiten para el buen funcionamiento de la misma. El término es muy común hoy en día y se utiliza en diversos aspectos relacionados al ordenamiento empresarial. Debido a la importancia que los recursos humanos tienen para una empresa o espacio laboral, hoy en día se acostumbra destinar un sector directamente especializado en la organización de tales recursos. Este sector cuenta con el mismo nombre y por lo general se compone de varios agentes capacitados que tienen entre sus principales funciones la selección de trabajadores, la ubicación de los mismos en las distintas áreas de la empresa, el mantenimiento de buenos y apropiados lazos de comunicación entre las diferentes áreas, el establecimiento de pautas de trabajo, la conducción y desarrollo de equipos de trabajo y la planificación de tácticas y actividades específicas para cada sector. Además, el sector de recursos humanos también puede tener injerencia en el establecimiento de las políticas salariales. Muchas veces, también tiene que hacerse cargo del despido de empleados que no cuadren con las políticas empresariales, así como también con el establecimiento de las correspondientes indemnizaciones laborales.

Se considera que la organización de los recursos humanos de una institución (especialmente cuando se habla de instituciones que tienen que demostrar resultados específicos), es una de las claves para el buen funcionamiento de la misma. Esto tiene que ver con la noción de adecuación de cada uno de los empleados a las necesidades de la empresa a modo de asegurar que los resultados tanto a nivel general como específico sean los esperados.

## **Historia**

El concepto moderno de recursos humanos surge en la década de 1920, en reacción al enfoque de “eficiencia” de Taylor. Los psicólogos y expertos en empleo iniciaron el movimiento de recursos humanos, que comenzó a ver a los trabajadores en términos de sus psicología y adecuación a la organización, mas que como partes intercambiables. Este movimiento creció a lo largo del siglo XX, poniendo cada día mayor énfasis en como el liderazgo, la cohesión y la lealtad jugaba un papel importante en el éxito de la organización.

A medida que el mundo empresarial se daba cuenta que un empleado era mucho más que “trabajo”, y que podía aportar más que eso a la empresa y a la sociedad, se creó el concepto de “capital humano”, que engloba la complejidad de este recurso.

Cuando se utiliza en singular, “el recurso humano”, generalmente se refiere a las personas empleadas en una empresa u organización. Es sinónimos de personal.

Cuando se habla de plural, recursos humanos, suele referirse al área de la administración que se ocupa en gerenciar al persona de la empresa. Esto incluye contratar, desarrollar, adiestrar y despedir, entre otras funciones.

Hacia finales del siglo XX y principios del siglo XXI, el conocimiento y las habilidades del recurso humano han cobrado gran relevancia, siendo cada día más importantes en la comparación con otros activos tangibles. De allí que el área de recursos humanos se haya convertidos en un área vital para el éxito de las organizaciones.

## **Características**

- Selección del personal adecuado
- Organización idónea

- Capacitación del personal o colaboradores
- Logro de objetivos organizacionales
- Personal calificado para actividades específicas

### Ejemplo



**Imagen:** Recursos Humanos

**Recuperado de:** <http://iusacellenlace.com.mx/blog/images/stories/recursos%20humanos%20en%20la%20empresa.jpg>

### 6.1.8 Eficiencia

#### Concepto

La noción de eficiencia tiene su origen en el término latino *efficientia* y refiere a la habilidad de contar con algo o alguien para obtener un resultado. El concepto también suele ser equiparado con el de fortaleza o el de acción.

La eficiencia, por lo tanto, está vinculada a utilizar los medios disponibles de manera racional para llegar a una meta. Se trata de la capacidad de alcanzar un objetivo fijado con anterioridad en el menor tiempo posible y con el mínimo uso posible de los recursos, lo que supone una optimización.

De forma general se puede decir que la eficiencia es la relación existente entre los resultados (producto, beneficios, utilidad total) que se obtiene y los esfuerzos (costos) que se deben soportar para obtenerlos.

### **Ejemplo**



**Imagen:** Eficiencia

**Recuperado de:** [http://1.bp.blogspot.com/-SICu88qiIKs/UW2GmQi\\_3CI/AAAAAACNcE/evLnHj2IqCw/s400/eficiencia-eficacia.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-SICu88qiIKs/UW2GmQi_3CI/AAAAAACNcE/evLnHj2IqCw/s400/eficiencia-eficacia.jpg)

### **6.1.9 Eficacia**

#### **Concepto**

Eficacia es hacer lo necesario para alcanzar o lograr, los objetivos deseados o propuestos. Conocido como una virtud o la capacidad de realizar algo de forma óptima. Es todo intento o propósito que

se lleva a cabo y logra hacerse efectivo. No deberá confundirse con el término eficiencia, que refiere al uso de los medios (recursos y tiempo) de un modo racional para alcanzar dicho objetivo. En derecho, es la capacidad práctica de un hecho o norma, de ocasionar efectos jurídicos.

### **Ejemplo**



**Imagen:** Eficacia

**Recuperado de:** <http://m1.paperblog.com/i/140/1408520/concepto-eficiencia-eficacia-L-o8oCTR.jpeg>

### **6.1.10 Productividad**

#### **Concepto**

Es la relación entre la cantidad de productos obtenida por un sistema productivo y los recursos utilizados para obtener dicha producción. También puede ser definida como la relación entre los resultados y el tiempo utilizado para obtenerlos: cuanto menor sea el tiempo que lleve obtener el resultado deseado, más productivo es el sistema. En realidad la productividad debe ser definida como el indicador de eficiencia que relaciona la cantidad de recursos utilizados con la cantidad de producción obtenida.

## **Historia**

A menudo cada individuo le da un tratamiento diferente al concepto productividad; los economistas se centran en las inversiones y reglamentos de gobierno, los industriales se basan en los métodos de trabajo y flujo del mismo, los psicólogos y administradores a las relaciones humanas y al diseño de trabajo.

En el sentido formal, la primera vez que se mencionó la palabra “productividad” fue en un artículo de Quesnay en el año de 1766. Más de un siglo después, en 1883, Littré definió la productividad como la “facultad de producir”, es decir, el deseo de producir. Sin embargo, no fue sino hasta principios del siglo veinte que el término adquirió un significado más preciso como una relación entre lo producido y los medios empleados para hacerla

En 1950, la Organización para la Cooperación Económica Europea (O CEE) [1950] ofreció una definición más formal de productividad:

Productividad es el cociente que se obtiene al dividir la producción por uno de los factores de producción. De esta forma es posible hablar de la productividad del capital, de la inversión o de la materia prima según si lo que se produjo se toma en cuenta respecto al capital, a la inversión o a la cantidad de materia prima, etc.

## **Características**

La productividad evalúa la capacidad de un sistema para elaborar los productos que son requeridos y a la vez el grado en que aprovechan los recursos utilizados, es decir, el valor agregado. Una mayor productividad utilizando los mismos recursos o produciendo los mismos bienes o servicios resulta en una mayor rentabilidad para la empresa. Por ello, el Sistema de gestión de calidad de la empresa trata de aumentar la productividad. La productividad tiene una relación directa con la mejora continua del sistema de gestión de la calidad y gracias a este sistema de calidad se puede prevenir los defectos de calidad del producto y así mejorar los estándares de calidad de la empresa

sin que lleguen al usuario final. La productividad va en relación con los estándares de producción. Si se mejoran estos estándares, entonces hay un ahorro de recursos que se reflejan en el aumento de la utilidad.

### **Ejemplo**



**Foto:** Productividad

**Recuperado de:** [http://eleconomista.com.mx/files/imagecache/nota\\_completa/productividad.JPG](http://eleconomista.com.mx/files/imagecache/nota_completa/productividad.JPG)

### **6.1.11 Sistematización**

#### **Concepto**

Proviene de la idea de sistema, de orden o clasificación de diferentes elementos bajo una regla o parámetro similar. La sistematización es, entonces, el establecimiento de un sistema u orden que tiene por objetivo permitir obtener los mejores resultados posibles de acuerdo al fin que se tenga que alcanzar. La sistematización se puede aplicar en los ámbitos científicos y académicos, pero también hay muchas situaciones de la vida cotidiana que implican cierta sistematización, a modo de lograr un objetivo específico

La sistematización no es otra cosa que la conformación de un sistema, de una organización específica de ciertos elementos o partes de algo. Ya que un sistema es un conjunto de reglas, métodos o datos sobre un asunto que se hallan ordenados y clasificados, llevar a cabo un proceso de sistematización será justamente eso: establecer un orden o clasificación.

### **Características**

- Orden
- Continuidad
- Mejora Calidad
- Aumenta Productividad
- Mayor rendimiento

### **Ejemplo**



**Foto:** Sistematización

**Recuperado de:** <http://www.cese.com.mx/wp-content/uploads/2012/12/sistematizando-mi-negocio.jpg>

## 6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.

### 6.2.1 Comunicación

#### Concepto

Es la transmisión de información, ideas, emociones, habilidades, etc. Mediante el uso de símbolos (palabras, imágenes, figuras, gráficos, etc.). Los procesos de comunicación son interacciones mediadas por signos entre al menos dos agentes que comparten un mismo repertorio de signos y tienen unas reglas semióticas comunes.

Tradicionalmente, la comunicación se ha definido como “El intercambio de sentimientos, opiniones, o cualquier otro tipo de información mediante habla, escritura u otro tipo de señales”. Todas las formas de comunicación requieren un emisor, un mensaje y un receptor destinado.

En una aproximación muy básica, según el modelo de Shannon y Weaver, los elementos que deben darse para que se considere el acto de la comunicación son:

- **Emisor:** Es quien emite el mensaje.
- **Receptor:** Es quien recibe la información. Dentro de una concepción primigenia de la comunicación es conocido como receptor, pero dicho término pertenece más al ámbito de la teoría de la información.
- **Canal:** Es el medio físico por el que se transmite el mensaje, en este caso Internet hace posible que llegue a usted (receptor) el mensaje
- **Código:** Es la forma que toma la información que se intercambia entre la Fuente (el emisor) y el Destino (el receptor) de un lazo informático. Implica la comprensión o decodificación del paquete de información que se transfiere.
- **Mensaje:** Es lo que se quiere transmitir.
- **Situación o contexto:** Entorno extralingüístico en el que se desarrolla el acto comunicativo.

## **Historia**

Los inicios de la comunicación entre los hombres se puede datar desde la prehistoria donde los primeros humanos utilizaban lenguajes arcaicos para comunicarse, también realizaban pinturas que pueden clasificarse como los primeros intentos de una expresión o comunicación escrita. Las primeras civilizaciones que trasladaron lo oral a lo escrito se situaron en el medio oriente alrededor de los 4000 a.C. los sumerios idearon un tipo de escritura cuneiforme. Escribían en tablillas de arcilla con un palo que luego cocían. Los escribas eran encargados de esta función, y al existir tanto numero de símbolos era un oficio que se tardaban años en dominar.

Posteriormente los egipcios desarrollaron un sistema de escritura basado en unos íconos llamados jeroglíficos. Los egipcios utilizaron como soporte de escriturar el papiro, compuesto de fibras de una planta juncosa del Nilo. Los papiros se enrollaban alrededor de un eje de madera formando los volúmenes.

Poco a poco el idioma fue evolucionando hasta que estos íconos se fueron asociando a los sonidos vocálicos con lo que el número de íconos descendió hasta conformar los antiguos alfabetos. Destacan los alfabetos fenicios y griegos.

Durante las culturas clásicas el lenguaje y el alfabeto evolucionaron mucho, los griegos consiguieron una evolución del alfabeto y compusieron grandes obras literarias y teatrales.

Los romanos idearon una escritura moderna con tipos de letra elaborada (*capitalis quadrata*) y utilizaron nuevos soportes de escritura como el pergamino, hecho a partir de pieles curtidas de animales. Plegando los pergaminos se realizaban los códices (el formato de los actuales libros) que permitían ahorrar espacios y escribir por ambas caras. Durante la edad media la cultura sufrió un retroceso pues fue una época marcada por la crisis y guerras.

## **NECESIDAD DE LA COMUNICACIÓN**

Dentro de la evolución de la especie humana se ha llegado al establecimiento y desarrollo de la

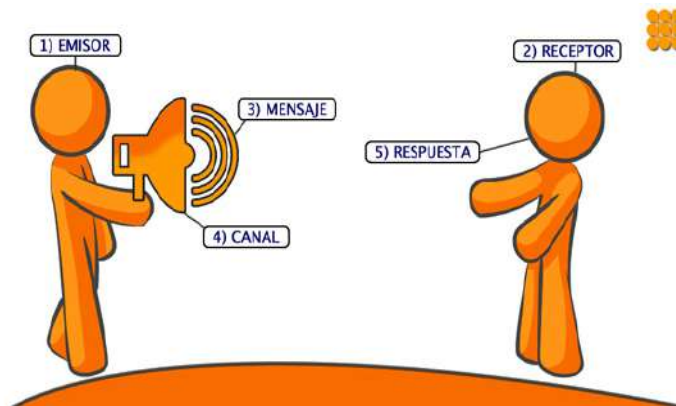
interacción social. El ser humano ha encontrado adaptativo para su supervivencia en el medio ambiente el establecimiento de relaciones con otros seres de su misma especie. La relación entre los seres humanos es algo más que el simple estar juntos. Las personas interactúan siempre en función de algo. En otras palabras, los seres humanos se relacionan en función de un objetivo, se relacionan para satisfacer una necesidad cualquiera que ella sea. Se puede afirmar que su relación siempre tiene una finalidad. Cada persona, cada parte en relación, tiene su propia finalidad en la relación. El que inicia la relación tiene su objetivo y el otro, tiene que conocer dicho objetivo para aceptar el establecimiento de la relación o para negarse a ello. El que inicia la relación tendrá entonces, que transmitir al otro la información sobre cuál es su objetivo en la relación. Es decir, tiene que comunicarse con el otro para iniciar la relación. El mantenimiento de la relación entre las personas también implica un proceso de intercambio de información. Si la relación se establece es porque existe un acuerdo implícito o explícito sobre el objetivo de la relación (El acuerdo sobre el objetivo puede ser parcial o total, voluntario o producto de algún tipo de presión. Estas características de la relación social no son relevantes por ahora y, por lo tanto, no las tendremos en cuenta) El movimiento hacia la consecución del objetivo es lo que permite la continuación de la relación. Las dos partes necesitan saber si se están acercando o alejando del objetivo, ponerse de acuerdo sobre las que se han de tomar, conocer los resultados de las acciones llevadas a cabo. O sea, que el mantenimiento de la relación conlleva un intercambio continuo de información entre las partes que conforman la relación.

### **Características**

- Los mensajes externos son aquellos a los que reaccionamos de nuestro entorno.
- La comunicación humana no comienza ni termina
- Está ligada al contexto en el que ocurre
- La creación de significado no es un proceso mecánico; forma parte de un proceso aprendido de comunicación.

- La comunicación posee retroalimentación
- Puede ser verbal, gestual, escrita.

## Ejemplo



**Imagen:** Comunicación

**Recuperado de:** <http://www.eoi.es/blogs/elizabethmontesdeoca/files/2012/06/Comunicacion-3.jpg>

## 6.2.2 Diseño

### Concepto

El diseño es el proceso previo de configuración mental, “pre-configuración”, en la búsqueda de una solución en cualquier campo. Utilizando habitualmente en el contexto de la industria, ingeniería, arquitectura, comunicación y otras disciplinas creativas.

El concepto de diseño suele utilizarse en el contexto de las artes, la arquitectura, la ingeniería y otras disciplinas. El momento del diseño implica una representación mental y la posterior plasmación de dicha idea en algún formato gráfico (visual) para exhibir cómo será la obra que se planea realizar. El diseño, por lo tanto, puede incluir un dibujo o trazado que anticipe las características de la obra.

## Historia

Etimológicamente deriva del término italiano disegno dibujo, designio, signare, signado “lo por venir”, el porvenir visión representada gráficamente del futuro, lo hecho es la obra, lo por hacer es el proyecto, el acto de diseñar como prefiguración es el proceso previo en la búsqueda de una solución o conjunto de las mismas. Plasmar el pensamiento de la solución o las alternativas mediante esbozos, dibujos, bocetos o esquemas trazados en cualquiera de los soportes, durante o posteriores a un proceso de observación de alternativas o investigación. El acto intuitivo de diseñar podría llamarse creatividad como acto de creación o innovación si el objeto no existe o se modifica algo existente inspiración abstracción, síntesis, ordenación y transformación.

Referente al signo, significación, designar es diseñar el hecho de la solución encontrada. Es el resultado de la economía de recursos materiales, la forma, transformación y el significado implícito en la obra, su ambigua apreciación no puede determinarse si un diseño es un proceso estético correspondiente al arte cuando lo accesorio o superfluo se antepone a la función o solución del problema.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y los mismos medios de expresión como resultado; al diseñar un objeto o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica, el diseñador ordena y dispone los elementos estructurales y formales, así como dota al producto o idea de significantes si el objeto o mensaje se relaciona con la cultura en su contexto social.

El verbo “diseñar” se refiere al proceso de creación y desarrollo para producir un nuevo objeto o medio de comunicación (objeto, proceso, servicio, conocimiento o entorno) para uso humano. El sustantivo “diseño” se refiere al plan final o proposición determinada fruto del proceso de diseñar: dibujo, proyecto, plano o descripción técnica, maqueta al resultado de poner ese plan final en práctica (la imagen, el objeto a fabricar o construir).

## Características

- Observar y analizar el medio en el que se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.
- Evaluar, mediante la organización y prioridad de las necesidades identificadas.
- Planear y proyectar proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la(s) solución(es).
- Ver, Construir y ejecutar llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos.

## Ejemplo



Foto: Diseño

Recuperado de: <http://www.escuelasdecursos.com/wp-content/uploads/2011/08/Licenciatura-en-Dise%C3%B1o-Gr%C3%A1fico.jpg>

### 6.2.3 Diseño gráfico

#### Concepto

Es una disciplina y profesión que tiene el fin de idear y proyectar mensajes a través de la imagen.

Al diseño gráfico se llama también “de la comunicación visual” y esto es así, ya que entraña una íntima relación con la comunicación como ciencia teórica y disciplina gráfica.

Se entiende por diseño gráfico a la práctica de desarrollo y ejecución de mensajes visuales que contemplan aspectos informativos, estilísticos, de identidad, de persuasión, tecnológicos, productivos y de innovación.

## **Historia**

La definición de la profesión del diseñador gráfico es más bien reciente, en lo que se refiere a su preparación, su actividad y sus objetivos. Aunque no existe consenso acerca de la fecha exacta en la que nació el diseño gráfico, algunos lo datan durante el período de entreguerras. Otros entienden que comienza a identificarse como tal para finales del siglo XIX.

Puede argumentarse que comunicaciones gráficas con propósitos específicos tienen su origen en las pinturas rupestres del Paleolítico y en el nacimiento del lenguaje escrito en el tercer milenio a. de C. Pero las diferencias de métodos de trabajo, ciencias auxiliares y formación requerida son tales que no es posible identificar con claridad al diseñador gráfico actual con el hombre de la prehistoria, con el xilógrafo del siglo XV o con el litógrafo de 1890.

La diversidad de opiniones responde a que algunos consideran como producto del diseño gráfico a toda manifestación gráfica y otros solamente a aquellas que surgen como resultado de la aplicación de un modelo de producción industrial; es decir, aquellas manifestaciones visuales que han sido “proyectadas” contemplando necesidades de diversos tipos: productivas, simbólicas, ergonómicas, contextuales, etc.

Durante el siglo XIX el diseño de mensajes visuales fue confiado alternativamente a dos profesionales: el dibujante o el impresor. El primero estaba formado como artista y el segundo como artesano, ambos frecuentemente en las mismas escuelas de artes y oficios. Para el impresor tenía como arte el uso de ornamentos y la selección de fuentes tipográficas en sus composiciones impresas. El dibujante veía a la tipografía como un elemento secundario y prestaba más atención

a elementos ornamentales e ilustrativos.

Entre 1891 y 1896, la imprenta Kelmscott de William Morris publicó algunos de los productos gráficos más significativos del Movimiento de Artes y Oficios (Arts and Crafts), y fundó un lucrativo negocio basado en el diseño de libros de gran refinamiento estilístico, vendiéndolos a las clases pudientes como objetos de lujo. Morris demostró que existía un mercado para los trabajos de diseño gráfico, estableciendo la separación del diseño con respecto a la producción y las bellas artes. El trabajo de la imprenta Kelmscott está caracterizado por su recreación de estilos históricos, especialmente medievales.

En la actualidad

Hoy en día, gran parte del trabajo de los diseñadores gráficos es asistido por herramientas digitales. El diseño gráfico se ha transformado enormemente por causa de los ordenadores. A partir de 1984, con la aparición de los primeros sistemas de autoedición, los ordenadores personales sustituyeron de forma paulatina todos los procedimientos técnicos de naturaleza analógica por sistemas digitales. Por lo tanto los ordenadores se han transformado en herramientas imprescindibles y, con la aparición del hipertexto y la web, sus funciones se han extendido como medio de comunicación. Además, la tecnología también se ha hecho notar con el auge del teletrabajo y en especial del crowdsourcing o tercerización masiva, ha comenzado a intervenir en las modalidades de trabajo. Este cambio ha incrementado la necesidad de reflexionar sobre tiempo, movimiento e interactividad. Aun así, la práctica profesional de diseño no ha tenido cambios esenciales. Mientras que las formas de producción han cambiado y los canales de comunicación se han extendido, los conceptos fundamentales que nos permiten entender la comunicación humana continúan siendo los mismos

### **Características**

- Creación de formas en ideas gráficas

- Equilibrio de imágenes
- Uso de elementos gráficos simples (líneas, puntos, curvas)
- Uso de diferentes texturas y tipografías
- Apreciación estética, imaginación y originalidad
- Conceptualizar y desarrollar proyectos a partir de la recopilación, la interpretación y el análisis de la información.

### Ejemplo



Imagen: Diseño Gráfico

Realizado por: Byron Tzubán García

### 6.2.4 Diseño Editorial

#### Concepto

Es el área de diseño gráfico especializado en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de la

organización en un espacio texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como eléctricos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios.

La pretensión del Diseño Editorial es diseñar obras y difundirlas, comunicar eficientemente unas ideas a través de unas tipografías, colores, formas y composiciones que muestren una relación inequívoca del contenido en el continente. El Diseño Editorial es uno de los escaparates más competitivos en el mundo del diseño gráfico, su originalidad posiciona a las revistas, la prensa, los brochures, los libros, como soportes donde el texto junto con la imágenes impulsan con precisión la eficacia del mensaje.

## **Historia**

El origen del Diseño Editorial hay que agradecerse a la invención de la imprenta. Este hecho se remonta al año 960 en china, donde se usaron tipos móviles de madera. En Europa se trabajaba y buscaba una técnica para la producción de libros a partir de un molde con letras sueltas para evitar manuscibirlo o estamparlo en bloques de madera grabada.

Los naipes fueron las primeras obras que se realizaron. En 1418 se comenzaron a grabar planchas con textos en letras góticas, imitando los códices de la época, pero la laboriosidad y la lentitud en el proceso obligó a buscar una técnica más rápida.

La invención de la tipografía se atribuye a Johannes Gutenberg, tanto por sus originales ideas como por fundir letras sueltas y adaptar una prensa de uvas para la impresión de pliegos de papel, que es lo que constituyó la imprenta primitiva de 1440.

Hasta mitad del siglo XV, los libros eran difundidos a través de las copias manuscritas que se hacían en los monasterios por monjes dedicados exclusivamente a rezo y a la réplica de ejemplares por encargo del propio clero o de reyes. No todos los mojes sabían leer y escribir. Realizaban la función de copistas, imitadores de signos que en algunos casos no entendían, lo cual era fundamental para copiar libros prohibidos. Las ilustraciones y las capitales eran productivas y artísticas del propio

copista, que ornamentaba cada ejemplar que realizaba según su gusto. La realización del trabajo era larga, podía durar hasta diez años.

En la alta edad media, en Europa la imprenta se utilizaba para publicar folletos publicitarios o políticos, etiquetas, y trabajos de pocas hojas; para ello se trabajaba el texto en hueco sobre una tablilla de madera, incluyendo los dibujos. Una vez confeccionada, se ajustaba a una mesa, también de madera, y se tintaba de negro, rojo o azul –solo existían esos colores-, después se aplicaba el papel y con rodillo se fijaba la tinta. No se pida hacer muchas copias debido al desgaste de la madera. A esta técnica se le llama xilografía.

### La retícula

Se construye sobre el tamaño de la página, su cometido es colocar dentro de un orden todos los elementos que se van a utilizar. Todo diseño requiere soluciones de problemas visuales y organizativos; imágenes, símbolos, textos, titulares, etc., se tiene que situar el soporte para comunicar. La retícula es una forma de presentar juntos todos esos elementos y aporta a la maquetación orden, diferenciación, precisión y facilidad en la comprensión de las páginas.

Para el dividir el espacio de la retícula se debe conocer el tipo de publicación, a quién va dirigida, características del texto y de imágenes. Su uso se determina no sólo por el texto, sino por todos los elementos de la página.

La retícula en el Diseño Editorial supone una innovación a la hora de maquetar. Posibilita una forma de trabajo más rápida en productos seriados con bastantes páginas. Su estructura visible pero no imprimible unifica, equilibra las páginas y da coherencia a la publicación.

### Equilibrio

Es la referencia visual más fuerte, y se calcula con el centro de gravedad que todas las páginas tienen. En cualquier página de una publicación, no hay una forma más rápida de calcular que la propia sensación intuitiva de equilibrio.

La ausencia de equilibrio provoca desorientación en el espectador, por eso es uno de los medios visuales más eficaces para apoyar al Diseño Editorial.

## Características

- Orden y claridad
- Visualización ordenada
- Equilibrio entre texto e imágenes
- Presentación justificada por el tema.

## Ejemplo



Imagen: Diseño Editorial

Recuperado de: [http://1tobard.files.wordpress.com/2009/7/img\\_0005.jpg](http://1tobard.files.wordpress.com/2009/7/img_0005.jpg)

## 6.2.5 Tipografía

### Concepto

Es la forma gráfica de expresar el lenguaje. Se puede ver como el arte y técnica del manejo y selección de tipos.

Se conoce como tipografía a la destreza, el oficio y la industria de la elección y el uso de tipos (las letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Se trata de una actividad que se encarga de todo lo referente a los símbolos, los números y las letras de un contenido que se imprime en soporte físico o digital.

## **Historia**

La palabra tipografía se interpreta de muchas formas, desde el arte de imprimir hasta imprenta. Su definición puede ser más amplia: el arte de conocer las letras para situarlas en un espacio definido, formando palabras que a su vez compongan un texto cuyo sentido sea la legibilidad para el lector.

La evolución de los primeros caracteres ha ido formando conjuntos de letras que denominamos alfabetos. Su clasificación es amplia, cabe destacar por su integración en el mundo moderno: el latino, el cirílico, el griego, el árabe, el chino, el japonés, etc.

La historia de la tipografía se divide en distintos pasos evolutivos: la escritura a mano, la tipografía de plomo (Gutenberg), máquina de escribir, linotipia y monotipia, fotocomposición y el actual (electrónica). A partir de mitad del siglo XX, la fotocomposición y la impresión ófset comenzaron a irrumpir en las imprentas tradicionales, el problema venía de sus sistema óptico, que provocaba que la nitidez de los caracteres no fueran de todo correcta. La solución para la mejor calidad llegó con el sistema electrónico y la digitalización de fuentes.

El siguiente paso fue la autoedición o edición electrónica, que permitía integrar texto e imagen en la misma página a través del uso del ordenador con un software determinado, un lenguaje y una impresora. La aparición del lenguaje postscript así como las filmadoras láser han sido determinantes para hacer posible la realidad de ver en pantalla el arte final impreso. Caracteres, palabras y texto son en definitiva la base de la tipografía.

## **Característica**

- Anchura del trazo: Según su anchura pueden clasificarse en: extrafina, fina, redonda,

negra o supernegra (de menor a mayor).

- Proporción: Eje vertical y horizontal. Se clasifica en redonda, estrecha, expandida.
- Inclinación del eje vertical: Itálicas o cursivas. Generalmente la inclinación es de 15%.
- Cuerpo: Es el tamaño de la letra, se mide en puntos tipográficos

### Ejemplo

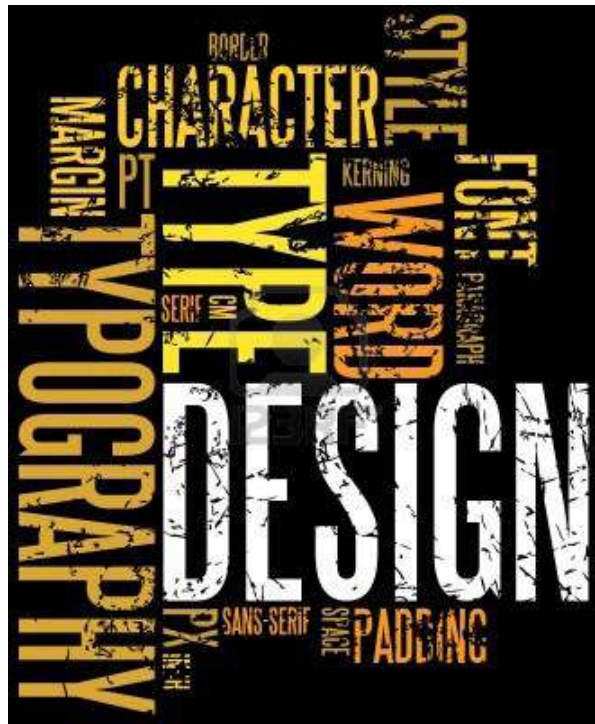


Imagen: Tipografía

Recuperado de: [https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQwJh7LChQvhEmTlx1LQRFK mY6\\_PPG5w7Fji9CUWkwk5OdYLQFlpg](https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQwJh7LChQvhEmTlx1LQRFK mY6_PPG5w7Fji9CUWkwk5OdYLQFlpg)

### 6.2.6 Ilustración

#### Concepto

Ilustración es la acción y efecto de ilustrar (dibujar, adornar). El término permite nombrar al dibujo, estampa o grabado que adorna, documenta o decora un libro.

La ilustración es una disciplina que forma parte de todo un proceso global de comunicación. Ilustración (v.Latin, lat. illustrare), (de ilustrar) sust. Estampa, grabado o dibujo. Componente gráfico que complementa o realza un texto.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

Se trata de un movimiento relativamente moderno. En sus primeros momentos tuvo mucho que ver con la pintura de caballete, con la decoración arquitectónica y con los dibujos realizados para las revistas ilustradas.

El uso cotidiano de la ilustración ha sido básicamente el de la publicidad, prestándose a hacer anuncios de cualquier tipo de producto, a decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o a hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

### **Característica**

- Ideas y representación en imágenes
- Actividad artística
- Creatividad
- Apoyo al texto

## Ejemplo



**Imagen:** Ilustración

**Recuperado de:** [http://4.bp.blogspot.com/\\_C9diDnY6yfE/S718Ce\\_\\_e0I/AAAAAAAAAIw/5utQcyST3RM/s1600/ilustracion.jpg](http://4.bp.blogspot.com/_C9diDnY6yfE/S718Ce__e0I/AAAAAAAAAIw/5utQcyST3RM/s1600/ilustracion.jpg)

## 6.2.7 Publicidad

### Concepto

Es una forma de comunicación persuasiva que pretende informar y, sobre todo, convencer a los destinatarios para que actúen de forma determinada.

La publicidad se relaciona con la elaboración de anuncios públicos pagados por una compañía para persuadir a los consumidores de que compren sus artículos o servicios. En resumen, un anuncio publicitario debe cumplir con tres criterios:

1. Debe apegarse al mensaje
2. El mensaje debe llegar a la audiencia mediante un medio de comunicación masivo.

3. El mensaje debe tratar de persuadir a la audiencia de que haga o crea algo.

## **Historia**

Se remonta a los albores de la historia escrita. Arqueólogos que trabajan en los países de la cuenca del Mediterráneo han encontrado carteles que anunciaban diversos eventos y ofertas. Los romanos pintaban paredes para anunciar peleas de gladiadores, y los fenicios pintaban imágenes para promover sus mercancías en piedras grandes, a lo largo de las rutas de las cabalgatas.

Existe desde los orígenes de la civilización y el comercio. Desde que existen productos que comercializar ha habido la necesidad de comunicar la existencia de los mismos; la forma más común de publicidad era la expresión oral. En Babilonia se encontró una tablilla de arcilla con inscripciones para un comerciante de ungüentos, un escribano y un zapatero que data del 3000 a. C. Ya desde la civilización egipcia, Tebas conoció épocas de gran esplendor económico y religioso; a esta ciudad tan próspera se le atribuyen uno de los primeros textos publicitarios. La frase encontrada en un papiro egipcio ha sido considerada como el primer reclamo publicitario del que se tiene memoria. Hacia 1821 se encontró en las ruinas de Pompeya una gran variedad de anuncios de estilo grafiti que hablan de una rica tradición publicitaria en la que se pueden observar vendedores de vino, panaderos, joyeros, tejedores, entre otros. En Roma y Grecia, se inició el perfeccionamiento del pregonero, quien anunciaba de viva voz al público la llegada de embarcaciones cargadas de vinos, víveres y otros, siendo acompañados en ocasiones por músicos que daban a estos el tono adecuado para el pregón; eran contratados por comerciantes y por el Estado. Esta forma de publicidad continuó hasta la Edad Media. En Francia, los dueños de las tabernas voceaban los vinos y empleaban campanas y cuernos para atraer a la clientela; en España, utilizaban tambores y gaitas, y en México los pregoneros empleaban los tambores para acompañar los avisos.

## **Característica**

- Se diseña por una estrategia de marketing

- Hace que el producto se dé a conocer y sobre salga
- Determina el segmento a quien va dirigido
- Contribuye al ingreso y utilidades de una empresa

## Ejemplo



**Foto:** Publicidad

**Recuperado de:** [http://3.bp.blogspot.com/-pAT2-AnUVB0/TZNfCdz9a8I/AAAAAAAAA1w/cpn1\\_enuPD0/s1600/publicidad-exterior-ambientmacdonalds11.jpg](http://3.bp.blogspot.com/-pAT2-AnUVB0/TZNfCdz9a8I/AAAAAAAAA1w/cpn1_enuPD0/s1600/publicidad-exterior-ambientmacdonalds11.jpg)

## 6.2.8 Manual de procedimientos

### Concepto

“Manual” se considera un libro que contiene lo más sustancial de un tema, y en este sentido, los manuales son vitales para incrementar y aprovechar el cúmulo de conocimientos y experiencias de personas y organizaciones.

Los manuales son una de las herramientas más eficaces para transmitir conocimientos y experiencias,

porque ellos documentan la tecnología acumulada hasta ese momento sobre un tema.

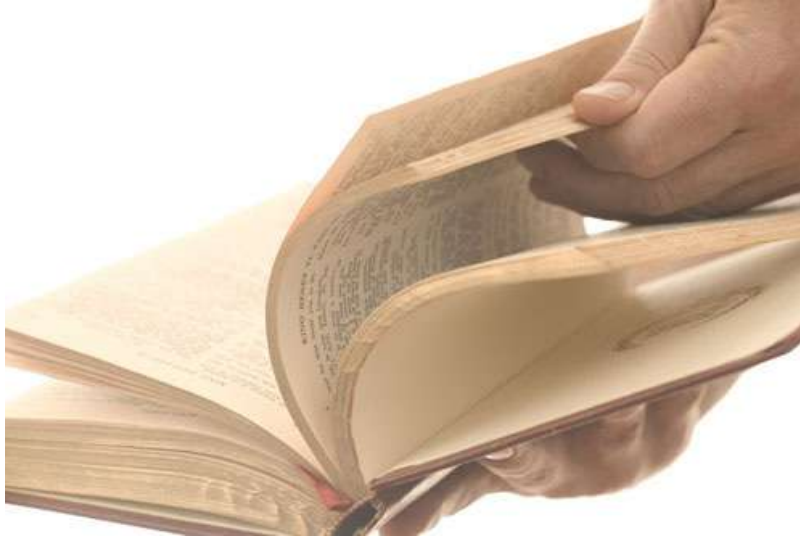
Un manual de procedimientos es el documento que contiene la descripción de actividades que deben seguirse en la realización de las funciones de una unidad administrativa, o de dos o mas de ellas.

Los manuales de procedimientos documentan la tecnología que se utiliza dentro de un área, departamento, dirección, gerencia u organización. En este manual se deben contestar las preguntas sobre lo que hace el área, departamento y de cómo se realiza, para controlar los procesos asociados a la calidad del producto o servicio ofrecido (este control incluye desde la determinación de las necesidades del cliente hasta la entrega del producto o realización del servicio, evaluando el nivel de servicio post-venta).

### **Característica**

- Conocer el funcionamiento interno de un area, tareas, ubicación
- Requerimiento de puestos responsables
- Mejora el control interno
- Aumenta la eficiencia de los colaboradores
- Mejora continua

## Ejemplo



**Foto:** Manual de Procedimientos

**Recuperado de:** [http://1.bp.blogspot.com/\\_pjhabM3h5k/TAM7ZU\\_W5FI/AAAAAAAAACY/WFtL6JBw\\_HM/s1600/37.png](http://1.bp.blogspot.com/_pjhabM3h5k/TAM7ZU_W5FI/AAAAAAAAACY/WFtL6JBw_HM/s1600/37.png)

## 6.2.9 Colores Pantone

### Concepto

Es un sistema que sirve para identificar a los colores dentro de un libro de muestras estandarizado y con forma de abanico, conocidas como pantoneras.

Se asigna mediante una letra y un número. La letra indicará el tipo de color por ejemplo la M para mate o la C para el brillante y los números son para los colores en sí, por ejemplo el 485 para el rojo.

En el diseño gráfico este sistema ayuda a solucionar los problemas asociados con la producción y sus respectivos colores.

Pantone, propiamente dicho, es una corporación/empresa norteamericana creadora del Pantone Matching System (PMS), un sistema que permite identificar colores para impresión por medio de un código determinado. En otras palabras, es un sistema propietario de igualación de colores.

Pantone produce las internacionalmente conocidas Guías Pantone (o también llamadas, Cartas Pantone”, que no son otra cosa mas que tiras de papel-cartón de determinado gramaje y textura (coated, uncoated) con la impresión de una muestra de color, su nombre y fórmulas para obtenerlo (en porcentajes, gramos, etc).

### **Historia**

Pantone fue fundada en 1962 por Lawrence Herbert. Al comienzo, Pantone era un pequeño negocio que comerciaba tarjetas de colores para compañías de cosméticos. Herbert pronto adquiriría Pantone, creando el primer sistema de identificación cromática en 1963.

Consiste en una paleta de 747 colores que se edita en una amplia variedad de soportes. Aunque las muestras de color están enumeradas de forma arbitraria, los colores están debidamente controlados y, por lo tanto, el sistema constituye un método práctico válido para la selección y comunicación de colores.

Recientemente Pantone ha transportado su sistema de especificaciones de colores a los programas del ordenador, fundamentalmente a los softwares de autoedición de forma que éstos contiene paletas basadas en la nomenclatura Pantone.

### **Característica**

- Colores exactos seleccionados
- Variedad de colores y únicos
- Calidad y uniformidad en las tintas
- Costos relativamente mas cómodos

## Ejemplo



**Foto:** Colores Pantone

Recuperado de: <http://www.memoriagrafica.com/uploads/5/7/6/0/576038/3682295.jpg?516>

### 6.2.10 Fotografía

#### Concepto

Es el arte y la técnica para obtener imágenes duraderas debidas a la acción de la luz. Es el proceso de capturar imágenes y fijarlas en un medio material sensible a la luz. Basándose en el principio de la cámara oscura, se proyecta una imagen captada por un pequeño agujero sobre una superficie, de tal forma que el tamaño de la imagen queda reducido.

#### Historia

La invención de la técnica fotográfica es el resultado de la combinación de diversos descubrimientos técnicos. Entre los precursores se encuentran el filósofo chino Mo Di, los griegos Aristóteles y Euclides que describieron una cámara oscura en los siglos V y IV AC, el matemático bizantino Antemio de Tralles, que en el siglo VI utilizó una forma de cámara oscura en sus

experimentos.

El primer procedimiento fotográfico fue el fotograbado, descubierto por Joseph Nicéphore Niépce en la década de 1820. En 1826 consiguió su primera imagen (positivo directo) permanente: una vista desde su ventana en Le Gras; utilizando una cámara oscura y como material sensible a la luz una mezcla de betún de Judea. El tiempo de exposición necesario para obtener estas imágenes era muy largo: varias horas en un día soleado. En su búsqueda por un método más efectivo, se asoció con Louis Daguerre y experimentaron con compuestos de plata, fundamentándose en un estudio previo de Johann Heinrich Schulze de 1816, donde mostraba que una mezcla de plata y tiza se oscurecía con la exposición a la luz. Tras la muerte de Niépce en 1833, Daguerre continuó trabajando en solitario, desarrollando en 1837 el proceso conocido como daguerrotipo, y difundiéndolo al mundo en 1839. Los estudios de Niépce permanecieron ocultos hasta años después; como consecuencia algunos historiadores consideran el año 1839 como el año cero de la fotografía propiamente dicha.

La fotografía nace en un momento de tránsito de la sociedad pre-industrial a la sociedad industrial, favorecida por las innovaciones técnicas de la época. También influye en su nacimiento la filosofía positiva, que establece que cada elemento de la Naturaleza debe ser probado empíricamente. La burguesía es la clase social dominante del momento, que utiliza el retrato como instrumento de autorrepresentación, y afirmación de su ascenso social.

El daguerrotipo consiste en la obtención de una imagen sobre una superficie de plata pulida. Para economizar, lo normal era que las placas fueran de cobre plateado, pues sólo era necesario disponer de una cara plateada. La imagen se revelaba con vapores de mercurio, apareciendo en la cara plateada de la placa, que previamente se había sensibilizado con vapores de yodo. Pero era un procedimiento caro, y el equipo pesado, y precisaba de un tiempo de exposición alto, de varios minutos, al principio. Además los vapores de mercurio eran realmente dañinos para la salud.

## La Fotografía como arte

La fotografía no fue siempre considerada un arte. Su integración al arte fue un proceso muy discutido que comenzó con los fotógrafos retratistas. El retrato fotográfico tuvo gran acogida como reemplazo del retrato pintado ya que aquel era mucho más barato. Como el retrato fotográfico reemplazaba al retrato pintado, gran cantidad de pintores decidieron convertirse en fotógrafos retratistas para sobrevivir.

### Característica

- Es estática.
- Se puede dar en diferentes colores y tonalidades como blanco y negro, color y sepia.
- Cuando son cámaras con rollo, posee un negativo que debe ser revelado con productos químicos para que pueda ser positivo.
- La luz es un elemento muy importante en la fotografía, pues no serviría de nada fotografiar un objeto a oscuras.
- Se han creado miles de tendencias en este campo: publicitaria, artística, personal, documental, etc.

### Ejemplo



**Foto:** Fotografía

**Recuperado de:** <http://alexfotografiaweb.galeon.com/Imagenes/1.jpg>

## **6.2.11 Ilustrador**

### **Concepto**

Conocido como Adobe Illustrator (AI) es el nombre o marca comercial oficial que recibe uno de los programas más famosos de la casa Adobe, que trata esencialmente de una aplicación de creación y manipulación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como “mesa de trabajo” y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración (Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros). Adobe Illustrator contiene opciones creativas, un acceso más sencillo a las herramientas y una gran versatilidad para producir rápidamente gráficos flexibles cuyos usos se dan en (Maquetación-Publicación) impresión, vídeo, publicación en la Web y dispositivos móviles.

### **Historia**

Después del grandioso éxito del PROGRAMA para impresoras láser, Adobe PostScript, que de hecho fue quien inauguró la apertura de Adobe en el año de 1982, Adobe Systems lanza al mercado lo que sería uno de los programas más reconocidos de la firma y una gran herramienta prodigio de la ilustración a partir de gráficos vectoriales, Adobe Illustrator. Prematuramente forjado para la creación de ilustraciones con formato PostScript y la elaboración de fuentes, Adobe Illustrator fue producido entonces para ejecutarse sólo en el ambiente de los sistemas Apple Macintosh en el año de 1986. Su lanzamiento oficial se dio al año siguiente, en enero de 1987, cuando nació bajo la versión Adobe Illustrator 1.1.

Adobe Illustrator, al igual que la serie de programas creados en aquella época (procesadores de texto, hojas de cálculo, Computer Aided Design -CAD-, Etc.) se muestra como innovadora alternativa de técnica digital a la ya conocida creación artesanal o manual del lápiz de dibujo, el borrador, el papel y la pintura todo esto para la creación de dibujo o en su defecto “Ilustración”, para aquel entonces era una técnica muy conocida y recurrida en los medios publicitarios la Aerografía (técnica de aplicación de pintura a partir de soplete).

Adobe Illustrator, cuyo nombre en español significa “Ilustrador”, no cambió su imagen sino hasta su versión 11 cuando pasó a llamarse Adobe Illustrator CS, por la integración Creative Suite de las aplicaciones de Adobe.

## Característica

- Programa vectorial
- Mantiene calidad y definición de la imagen a cualquier escala.
- Pinceles y trazos manipulables
- Permite redibujar
- Efectos especiales llamativos
- Algunos efectos 3d

## Ejemplo

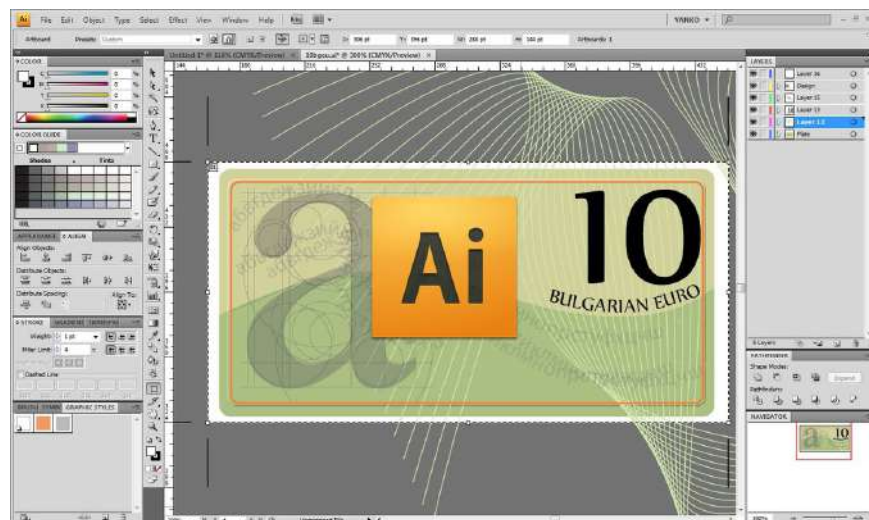


Imagen: Adobe Illustrator

Recuperado de: [http://th01.deviantart.net/fs71/PRE/i/2009/352/c/d/Adobe\\_Illustrator\\_Workspace\\_by\\_yankoa](http://th01.deviantart.net/fs71/PRE/i/2009/352/c/d/Adobe_Illustrator_Workspace_by_yankoa).

png

## 6.2.12 Photoshop

### Concepto

Adobe Photoshop es una aplicación para la creación, edición y retoque de imágenes. Es desarrollado por la compañía Adobe Systems. Se lanzó originalmente para computadoras Apple, pero luego saltó a la plataforma Windows.

Se trata esencialmente de una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un “*lienzo*” y que está destinado a la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits. Su nombre en español significa literalmente “taller de fotos”. Su capacidad de retoque y modificación de fotografías le ha dado el rubro de ser el programa de edición de imágenes más famoso del mundo.

Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegando a usar la palabra Photoshop para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente.

### Historia

En 1987, Thomas Knoll, estudiante de doctorado en la Universidad de Michigan escribió un programa en su Macintosh Plus para mostrar imágenes a escala de grises en pantallas monocromáticas. Este programa, llamado Display, agarró la atención de su hermano, John Knoll, un trabajador de Industrial Light & Magic, que recomendó a Thomas a convertir su programa a un programa completo editor de imágenes. En 1988, Thomas tomó un receso de 6 meses de sus estudios para trabajar en el programa, junto con su hermano. Thomas renombró el programa a ImagePro, pero el nombre ya se encontraba registrado. Más tarde ese mismo año, Thomas renombró el programa como Photoshop.

Photoshop 1.0 fue lanzado en 1990 para Macintosh. Photoshop en sus versiones iniciales trabajaba en un espacio (bitmap) formado por una sola capa, donde se podía aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las

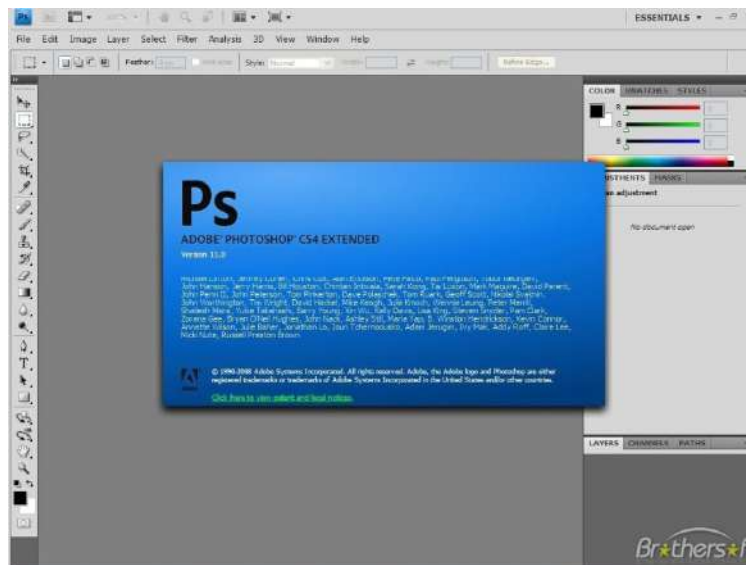
tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas.

A medida que ha ido evolucionando el software, ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo multicapa, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar *plugins* de terceras compañías, exportación para sitios web entre otros.

## Característica

- Retoque Fotográfico
- Utilidad para diseño web
- Edición y composición de imágenes
- Programa Píxel

## Ejemplo



**Imagen:** Adobe Photoshop

**Recuperado de:** [http://img.brothersoft.com/screenshots/softimage/a/adobe\\_photoshop\\_extended-219565-1236920782.jpeg](http://img.brothersoft.com/screenshots/softimage/a/adobe_photoshop_extended-219565-1236920782.jpeg)

## **6.2.13 Indesign**

### **Concepto**

Adobe InDesign (ID) es una aplicación para la composición digital de páginas desarrollada por la compañía Adobe Systems y dirigida a diseñadores gráficos y maquetadores profesionales.

InDesign contiene cientos de funciones para proporcionarle nuevos niveles de creatividad, precisión y control, incluyendo muchas funciones innovadoras que no se pueden encontrar en otros productos actuales de maquetación.

El software de Adobe InDesign proporciona un control preciso sobre la tipografía y unas herramientas creativas incorporadas para diseñar, comprobar preliminarmente y publicar documentos para edición impresa, en línea o en dispositivos móviles. Incluye interactividad, animaciones, vídeo y sonido en las maquetaciones.

### **Historia**

Mientras tanto, entre los analistas llamaba la atención el hecho de que Adobe, impulsor de la tipografía digital, inventor del Postscript y líder indiscutible de las aplicaciones de creación gráfica Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, no pudiera ofrecer una solución global de diseño gráfico al no contar en su catálogo con la herramienta que debería aglutinar a las demás, es decir, una aplicación de composición de páginas.

Esa situación empezó a cambiar en 1994: unos meses antes de absorber a Frame Technology y su FrameMaker (FM), Adobe Systems llegó a un acuerdo de fusión con Aldus. La operación incluía, además del propio PM, el formato de archivo gráfico TIFF, el programa de animación AfterEffects y aplicación de edición de video Premiere, entre otros. Pero la razón de fondo de la operación era Shuksan, que en San José rebautizaron como k2, el germen de lo que después sería InDesign.

## Característica

- Maquetación
- Control de Tipografía
- Orden y balance en imagen-texto
- Gestión de edición impresa
- Páginas muestra
- Localizador de trazos

## Ejemplo



Imagen: Adobe Indesign

Recuperado de: <http://imagenes.es.sftcdn.net/es/scrn/10000/10096/adobe-indesign-12.png>

## **6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias.**

### **6.3.1 Ciencias auxiliares**

#### **6.3.1.1 Semiología**

##### **Concepto**

La semiología es una ciencia que se encarga del estudio de los signos en la vida social. El término suele utilizarse como sinónimo de semiótica, aunque los especialistas realizan algunas distinciones entre ambos.

La Semiología o Semiótica es la disciplina que aborda la interpretación y producción del sentido. Esto significa que estudia fenómenos significantes, objetos de sentidos, sistemas de significación, lenguajes, discursos y los procesos a ellos asociados: la producción e interpretación. Toda producción e interpretación del sentido constituye una práctica significativa, un proceso de semiosis que se vehiculiza mediante signos y se materializa en textos.

La semiótica también puede definirse como la ciencia que estudia los sistemas de comunicación dentro de las sociedades humanas.

##### **Historia**

Comienza su desarrollo sistemático en la década del sesenta. El primero y más sostenido emprendimiento de esta disciplina tiene su escenario en la Europa continental, principalmente en Francia, en el marco del estructuralismo de base Saussure-hjelmsleviana, y por lo tanto obtiene una fuerte influencia de la Lingüística y sus autores fundamentales Ferdinand de Saussure, Louis Hjelmslev y Roman Jakobson. El lingüista Ferdinand de Saussure, a comienzos del Siglo XX, había concebido la posibilidad de la existencia de una ciencia que estudiara los signos en el seno de la vida social.

Antiguamente durante la Grecia Clásica, los médicos utilizaban los signos que presentaban los

enfermos (síntomas) para saber diagnosticar una enfermedad, semei $\acute{o}$ n= signo y logos= discurso, es decir, ciencia semiología m $\acute{e}$ dica.

Con el paso del tiempo este t $\acute{e}$ rmino fue adapt $\acute{a}$ ndose en las culturas de las distintas civilizaciones como elementos b $\acute{a}$ sicos en la comunicaci $\acute{o}$ n visual.

Disciplinas como la ling $\ddot{u}$ ística, la filosof $\acute{i}$ a o la psicolog $\acute{i}$ a, estudiaron la importancia de los signos en el comportamiento de los receptores, es decir, como lo ven, como lo interpretan y de que manera les influye.

El actual t $\acute{e}$ rmino “semi $\acute{o}$ tica” remite a una muy larga historia de b $\acute{u}$ squedas y exploraciones en torno al complejo fen $\acute{o}$ meno de la significaci $\acute{o}$ n o de las situaciones significantes, que han desembocado en las actuales pr $\acute{a}$ cticas de desmontaje, de la m $\acute{a}$ s diversa  $\acute{i}$ ndole, aplicadas a distintas configuraciones culturales, interesadas en los sistemas y mecanismos de la significaci $\acute{o}$ n. La semiolog $\acute{i}$ a es considerada una ciencia joven que comienza a tener importancia dentro del an $\acute{a}$ lisis t $\acute{e}$ orico de los medios de comunicaci $\acute{o}$ n social propios del siglo XX. Interesa m $\acute{a}$ s el funcionamiento de estos signos, su agrupaci $\acute{o}$ n o no agrupaci $\acute{o}$ n en diferentes sistemas, que el origen o formaci $\acute{o}$ n de los mismos.

En resumidas cuentas, la semi $\acute{o}$ tica se ocupa de signos, sistemas s $\acute{i}$ gnicos, acontecimientos s $\acute{i}$ gnicos, procesos comunicativos, funcionamientos ling $\ddot{u}$ ísticos y cosas as $\acute{i}$ . Es decir, la semi $\acute{o}$ tica se ocupa del lenguaje entendido tanto como la facultad de comunicar que como el ejercicio de esa facultad. La semi $\acute{o}$ tica, por tanto, se ha ocupado de las m $\acute{a}$ s variadas cosas: arquitectura, cine, teatro, las modas, las se $\acute{n}$ ales de tr $\acute{a}$ nsito, la publicidad, la literatura, el arte, los juegos, las normas de cortes $\acute{i}$ a, la televisi $\acute{o}$ n, los gestos, y dem $\acute{a}$ s de esa  $\acute{i}$ ndole.

### **Características**

Las tres funciones semi $\acute{o}$ ticas b $\acute{a}$ sicas son: la expresiva, la referencial y la significativa. La Semi $\acute{o}$ tica, es una ciencia epistemol $\acute{o}$ gicamente anterior a la Ling $\ddot{u}$ ística. Su punto final s $\acute{o}$ lo alcanza a la funci $\acute{o}$ n designativa de las palabras, esto es, apenas da un paso m $\acute{a}$ s all $\acute{a}$  de la comunicaci $\acute{o}$ n animal.

La semiótica tiene cuatro dimensiones, la léxica, la sintáctica, la semántica y la pragmática:

- La dimensión léxica se refiere a la producción de los signos.
- La dimensión sintáctica se refiere a la combinación de atributos visuales que determinan la facilidad con la cual los signos visuales pueden ser distinguidos y reconocidos.
- La dimensión semántica se refiere al sentido de la palabra “significado”, especificando las cualidades del signo visual que le permiten representar o referirse a un objeto, proceso o concepto.
- La dimensión pragmática se refiere al uso de los signos. Se plantea si la audiencia a la que se pretende llegar reconoce y percibe el signo con el mismo sentido con el que fue diseñado.

### Ejemplo

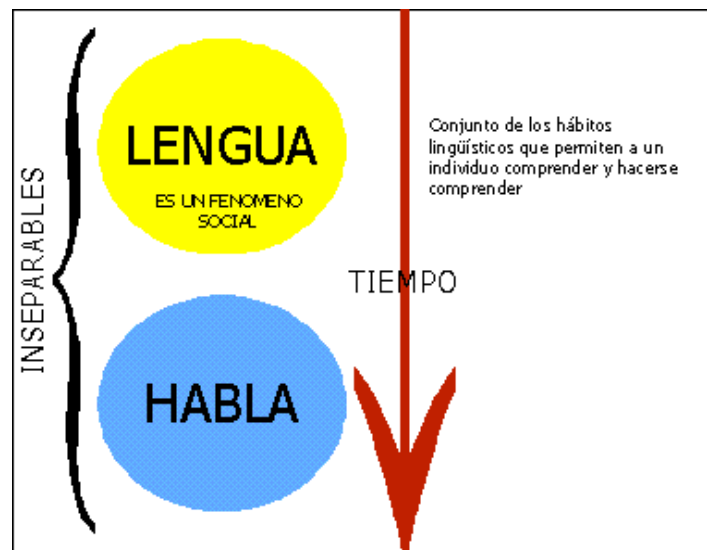


Imagen: Semiología

Recuperado de: <http://www.altillo.com/examenes/uba/cbc/semiologia/semioressaussure.asp>

### 6.3.2 Semiología de la imagen

#### Concepto

Es una rama de la semiología (semiótica) que trata sobre el estudio o interpretación de las imágenes, objetos e incluso gestos y expresiones corporales, para comprender o acoger una idea de lo que se está visualizando.

La comunicación a través de la imagen se produce mediante un estímulo visual cargado de significados más o menos reconocibles, que el receptor asume de modo inconsciente. Imprescindibles para la correcta representación y “lectura” comprensiva y crítica del mensaje, estos se estructuran bajo un sistema de “reglas” denominados CÓDIGOS COMUNICATIVOS.

La propuesta pedagógica de “Semiología de la Imagen” concibe a la Competencia Comunicativa como el desarrollo de las capacidades de comprensión, reflexión y producción de signos visuales y lingüísticos.

La semiología de la imagen se puede entender como un auxiliar en la reflexión pura, un instrumento para el análisis, o bien un apoyo para consideraciones socioantropológicas de las imágenes que usamos diariamente. De la semiótica estructural al análisis del discurso.

El sentido no es un dato sino una construcción social, comunicativa o dialógica, no se trata pues de un “objeto”, sino del proceso mismo en el que la relación intersubjetiva se objetiva y expresa. Así pues, la semiótica en tanto que la práctica metodológica orientada a la indagación del sentido, se presenta como un saber inevitablemente paradójico y autorreferente, porque su objeto no es propiamente un objeto, las operaciones y efectos del sentido, de manera aún más clara que en otras ciencias humanas, están involucradas constitutivamente en sus procedimientos epistémicos y discursivos. La semiótica se ve comprometida pues, en una reconstrucción interpretativa de la objetividad científico-social cuyo punto de partida es la crítica de los límites epistemológicos del positivismo: el objetivismo, el slipsismo metódico, el dogmatismo de un metalenguaje científico que se pretenda inmune a sus propios sentidos discursivos, que ignora el contrapunto, la

contaminación y la permuta entre los niveles lógico-lingüísticos (metalenguaje/lenguaje-objeto; uso/medición; discurso citacional/ discurso citado). El saber semiótica está subordinado a la enunciación de ese saber, depende de una episteme reflexiva y no extensiva, aborrece por ello un marco epistemológico positivista. El formalismo descriptivo de la semiótica objetivista requería, como se ha dicho a menudo, la supresión. Conocer el contexto lingüístico, semántico y cultural total. La semiótica se ha desarrollado sobre todo como una metodología para la interpretación de textos-discursos. Pero de una interpretación más entendible como paráfrasis-lectura que como traducción de un metalenguaje científico. Estrategias de investigación que habitualmente se rotulan como conversacionalismo, etnometodología, cognitivismo o análisis de discurso.

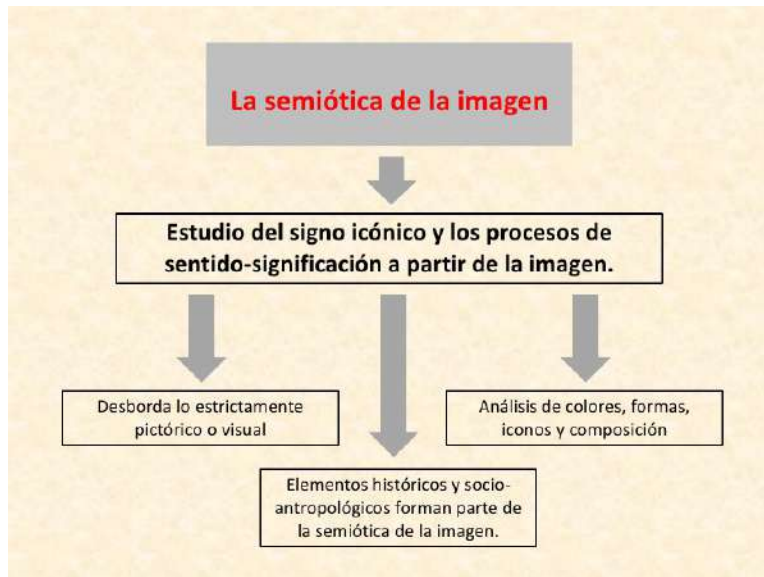
La investigación semiótica se concibe anti dogmáticamente como el estudio de la producción, circulación e interpretación del sentido en contextos enunciativos determinados. Discurso: siendo una categoría clave en desarrollos teóricos tan diversos, lejos de desalentar el proyecto de un análisis de discurso como teoría sistemática.

### **Características**

- Una imagen es un conjunto de signos distribuidos en un espacio plano.
- Estos signos se determinan sobre la base de una selección mediante juicios preceptuales visuales y estos se estructuran mediante dos elementos el significante y el significado.
- La imagen se puede ver no sólo como sistema de expresión, sino una estrategia política y social, como un elemento fundamental en la explicación de grupos sociales, religiones, sistemas políticas y, ahora, de los medios de información masiva.
- De ahí que una semiótica de la imagen sea una herramienta para el mayor conocimiento de cómo ciertos procesos se presentan en la vida social, qué efectos de sentido tienen sus construcciones, qué relaciones se pueden establecer entre aspectos estéticos y culturales o entre los perceptivos y sus usos sociales, etc.

- Análisis y estudio de las características del lenguaje visual y semiológico.
- Las nuevas modalidades expresivas y su influencia en el entorno cultural

## Ejemplo



**Foto:** Semiología de la Imagen y del Discurso.

**Recuperado de:** <http://scribaid.files.wordpress.com/2009/03/semiotica.jpg>

### 6.3.3 Sociología

#### Concepto

Es la ciencia social que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de los humanos, dentro del contexto histórico-cultural en el que se encuentran inmersos.

Es la ciencia social que se dedica al estudio de la sociedad y los fenómenos de la misma; la acción social, la relación social y los grupos que la conforman. Estudia como son creadas.

Es una ciencia relativamente que se desarrolló a mediados del siglo XIX. La sociología aplica métodos de investigación empíricos, análisis de datos, elaboración de teorías y valoración lógica

de los argumentos. La sociología nos permite entender la estructura y dinámica de la sociedad humana, en sus diversas manifestaciones, de la conducta social de los individuos pertenecientes a grupos de terminados a la de instituciones y organizaciones con diferentes formas y grados de vinculación. Así como las formas de institucionalización que adquieren a través del gobierno. Estudia las organizaciones, las relaciones y las instituciones sociales como un todo integrado dentro de la sociedad y a través del desarrollo histórico.

## LOS CAMPOS DE LA SOCIOLOGIA

Ciencia que estudia el desarrollo, la estructura y la función de la sociedad. Otras disciplinas de las ciencias sociales (economía, ciencias, políticas, antropología y psicología) también estudian temas que pertenecen al ámbito de la sociología. Los sociólogos analizan las formas en que las estructuras sociales, las instituciones (clase, familia, comunidad y poder) y los problemas del índole social (delito) influye en la sociedad.

La sociología que estudia los detalles de las interacciones de la vida cotidiana recibe el nombre de micro sociología y la que se ocupa de los patrones de relación entre sectores más amplios (el estado, la economía e incluso las relaciones internacionales) reciben el nombre de macro sociología:

LA SOCIOLOGÍA SE SUBDIVIDE EN MUCHOS CAMPOS ESPECIALIZADOS.

- Sociología aplicada
- Razas y relaciones étnicas
- Comportamiento colectivo
- Sociología comparativa
- Crimen y delincuencia
- Metodología y estadística
- Sociología humana

## Historia

Durante la guerra hyliana, lo social y las actividades del hombre cobran gran interés. Escritores como Voltaire, Montesquieu, Giambattista Vico se interesan por analizar las instituciones sociales y políticas europeas. Lord Kames inicia el de las causas del cambio social, y tras él, surge una corriente conservadora, muy interesada en saber las razones de los cambios y estabilidad existentes en la sociedad, liderada por Joseph de Maistre y Edmund Burke, quienes criticaron muchas de las premisas de la Ilustración.

La voluntad de crear una “física social”, esto es un conocimiento indiscutible de la sociedad de la misma forma que la Física, apareció con el positivismo del siglo XIX. El primero en defender una teoría e investigación científica de los fenómenos sociales fue Henri de Saint-Simon (1760-1825) a mediados del siglo XIX. Auguste Comte, quien fue secretario de Saint-Simon entre 1817 y 1823, desarrolló sus teorías bajo las premisas del positivismo. Comte acuñó la palabra sociología en 1824 (del latín: socius, “socio, compañero”; y el sufijo griego -logía, “el estudio de”). La primera vez que aparece impresa esta palabra es en su Curso de filosofía positiva de 1838.<sup>1</sup>

Casi en simultáneo, en Alemania, Von Stein (1815-1890), introdujo el concepto de sociología como ciencia (Die Wissenschaft der Gesellschaft) incorporando a su estudio lo que él llamó “Movimientos sociales” y la dialéctica hegeliana. De esta manera logró darle a la disciplina una visión dinámica. Von Stein es considerado como el fundador de las ciencias de la Administración Pública. Alexis de Tocqueville (1805-1859) es también reconocido como uno de los precursores de la sociología por sus estudios sobre la Revolución francesa y sobre los Estados Unidos (La democracia en América, publicada entre 1835-1840). Analizó a las sociedades en general e hizo una comparación entre las sociedades americanas y las sociedades europeas.

Los orígenes de esta ciencia social se enmarcan en un período de tiempo específico, el de los siglos XVIII y XIX, caracterizado por la sucesión de grandes cambios y transformaciones en diversos ámbitos de la vida, como el económico, el político y el social. Fueron los años en los que surgiría

el Renacimiento y la Ilustración, que marcaron el inicio de una nueva forma de pensamiento científico. Ante las transformaciones acontecidas en este breve período, entre los que cabe destacar la Revolución Americana (1775-1783), la independencia de las colonias latinoamericanas de sus metrópolis, la Revolución Francesa (1789) o la revolución industrial, algunos pensadores de la época tratarán de explicar, interpretar y predecir dichos cambios, aspirando a una comprensión científica de tales transformaciones. Surgiría entonces un marcado interés por observar, describir y clasificar ciertos fenómenos sociales con el objetivo de encontrar leyes estadísticas o regularidades que permitieran predecirlos, así como examinar las circunstancias y condiciones por las que resultaba más verosímil que determinados cambios y transformaciones afectaran al orden político, social, económico y cultural dominante en cada sociedad.

### **Características**

- Tiene objeto de estudio - El Hombre
- Tiene campo de estudio - La Sociedad
- Tiene sus propios métodos y Técnicas para comprobar los hechos sociales.
- Cumple con el sentido básico del que el vocablo “SCIENTIA” expresa, saber objetivo y racional de la realidad.
- Cumple las condiciones mínimas de empirismo, teoría, apertura y neutralidad ética que a toda ciencia se exigen 7.
- La Sociología está íntimamente ligada a muchas de las Ciencias Sociales, entre las cuales tenemos: la Economía, Psicología, Historia, Antropología, Ciencia Política, Educación Moral y Cívica.

### **6.3.5 Marketing Interno**

#### **Concepto**

El entorno de la empresa está cambiando de manera significativa y, en consecuencia, sus componentes internos: sistemas de gestión, políticas, herramientas de trabajo, etc. deben adaptarse a las nuevas exigencias.

Uno de los factores cuya transformación ha sido más drástica, en los últimos años, es el “capital humano”, el trabajador. Su mayor grado de preparación, profesional y general, sus aspiraciones y, sobretodo, su actual concepción del trabajo, obliga a considerarlo de forma diferente a como se hacía en el pasado inmediato; a tratarlo como un cliente “interno” al que hay que conocer y atender en sus deseos y aspiraciones. Este es el objetivo último del Marketing Interno.

Estas acciones son parte de la política de comunicación interna de la empresa; el objetivo es que los trabajadores se identifiquen mejor con los productos o servicios que la empresa ofrece a los clientes, con su filosofía y sus valores, mejorando así su motivación y su fidelidad a la compañía. Una empresa invierte en marketing interno porque una mayor coherencia entre sus imágenes interna y externa será detectable por sus clientes y la hará más creíble. Esto enlaza con la teoría de los «clientes internos» basada en tratar a los subordinados y colaboradores con la misma atención y nivel de servicio que a los propios clientes. Tradicionalmente, los esfuerzos de las compañías se circunscriben a la venta exterior de la marca dejando en segundo plano a sus propios trabajadores. Además, los mecanismos tradicionales de comunicación interna (boletines, tabloneros de anuncios, etc.) no son útiles para desarrollar un marketing interno pues no están destinados a convencer sino simplemente a comunicar.

#### **Características**

- Cliente Externo - Trabajador
- Producto o Servicio - Empresa

- Técnica de Ventas - Comunicación Interna
- Fuerza de Ventas - Equipo Directivo
- Objetivo - Incrementar la Motivación

### Ejemplo



Foto: Marketing Interno

Recuperado de: [http://1.bp.blogspot.com/-Iz7D6z4Bjn0/UBLP21bxOLI/AAAAAAAAAJg/s\\_2EmN0oSrA/s1600/trangulo+2.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-Iz7D6z4Bjn0/UBLP21bxOLI/AAAAAAAAAJg/s_2EmN0oSrA/s1600/trangulo+2.jpg)

### 6.3.6 Pedagogía

#### Concepto

Es la ciencia que tiene como objeto de estudio a la educación. Es una ciencia perteneciente al campo de las Ciencias Sociales y Humanas, y tiene como fundamento principal los estudios de Kant y Herbart. Usualmente se logra apreciar, en textos académicos y documentos universitarios oficiales, la presencia ya sea de Ciencias Sociales y Humanidades, como dos campos independientes o, como aquí se trata, de ambas en una misma categoría que no equivale a igualdad absoluta sino a lazos de comunicación y similitud etimológica.

## Historia

La diferencia entre la historia de la educación y la pedagogía, radica en que la primera apareció como acción espontánea y natural, surgiendo después el carácter intencional y sistemático que le da la pedagogía a la educación. Por lo que se realizará un breve recorrido por las diferentes épocas y etapas por las que transcurrió la educación, para la mejor comprensión de la diferencia entre ambas disciplinas. La pedagogía hace su aparición en la escena educativa en el momento de refinar técnicas y métodos para transmitir un conocimiento, así como teorizar sobre los hechos educativos que se presentan en cada momento histórico.

La educación tiene su origen en las comunidades primitivas, y el punto de referencia se encuentra cuando el ser humano pasa del nomadismo al sedentarismo, ya que la caza y la recolección son las principales fuentes de alimento y supervivencia, y los elementos principales que influyen para abandonar el carácter errático del ser humano y que éste se estableciera en lugares estratégicos para proveer de alimentos a la comunidad. Es en este momento en que comienza la transmisión de saberes entre los integrantes de una misma comunidad -padres a hijos-, y por lo tanto de las primeras ideas pedagógicas al aplicar técnicas y métodos austeros para hacerse de provisiones. La complejidad de la educación comienza a aparecer por el la comunicación que se establece a través del intercambio de mercancías entre diferentes grupos de diverso lugares. Por otro lado, también se originaba la división de clases sociales de forma incipiente y rudimentaria que marcará en siglos posteriores a la educación.

Los métodos de enseñanza más antiguos se encuentran en el Antiguo Oriente (India, China, Persia, Egipto), así como en la Grecia Antigua. La similitud educativa entre estas naciones radica en que la enseñanza se basaba en la religión y en el mantenimiento de las tradiciones de los pueblos. Egipto fue la sede principal de los primeros conocimientos científicos escritura, ciencias, matemáticas y arquitectura. La educación en la antigua China se centraba en la filosofía, la poesía y la religión, de acuerdo con las enseñanzas de Confucio y Lao-tse. El sistema chino de un examen civil, iniciado en ese país hace más de 2.000 años, se ha mantenido hasta el presente siglo, pues, en teoría,

permite la selección de los mejores estudiantes para los puestos importantes del gobierno.

Persia se encargó de priorizar el entrenamiento físico que después le secundo Grecia con la Gimnasia. Grecia es el lugar en el que parte el pensamiento occidental con Sócrates, Platón, Aristóteles, Aristófanes, Demócrito e Isócrates. El objetivo griego era alcanzar la perfección con la enseñanza de disciplinas como la Música, Estética, Poesía, Literatura, Gimnasia y Filosofía. Dentro del desarrollo del Mundo Occidental se encuentra también una ciudad importante, la Antigua Roma, lugar en el que se dio origen la lengua latina, la literatura clásica, la ingeniería, el derecho, la administración, arquitectura y la organización del gobierno (Política). Los métodos romanos en los que se basaba la educación eran los conocidos *trivium* (retórica, gramática y dialéctica) y *Quadrivium*. En esta época es donde se establece el papel de maestro-alumno, con Marco Fabio Quintiliano como el principal pedagogo romano. Quintiliano asignaba un alto valor a las aptitudes naturales de los niños. En su opinión, la torpeza y la incapacidad son fenómenos raros.

En el siglo VIII los árabes conquistaron la península Ibérica y surgieron las escuelas musulmanas, siendo la de mayor apertura e inclusión al mundo occidental la primera escuela con carácter de universidad la de Córdoba, España. Posteriormente con el avance de la división de poderes y clases sociales se estratifica la educación quedando claramente plasmada durante la época medieval y en el origen del feudalismo. Los únicos que podían acceder a una educación formal y sistemática eran los reyes e hijos de nobles, y los que podían transmitir y fungir como maestros, los sacerdotes (clérigo). Los esclavos eran sometidos a largas jornadas laborales y sin acceso al conocimiento.

### Época Feudal

Para los siglos XII y XIII surge el pensamiento escolástico que tenía como función reconciliar la creencia y la razón, la religión y la ciencia. Es en este momento donde se deteriora el feudalismo cobrando importancia el comercio y los oficios y dando paso a la creación de Universidades medievales donde la Iglesia cambió de rumbo educativo al conferir ciertos privilegios facilitándoles recursos materiales a cambio de su presencia en las escuelas y la fundación de propias universidades.

Las principales Universidades Medievales se encontraban en Italia, Francia, Inglaterra, Praga y Polonia.

Las universidades medievales tenían cuatro facultades. En la facultad preparatoria o artística (facultad de Artes) se enseñaban las “siete artes liberales”. Esta facultad tenía el carácter de escuela media y en ella la enseñanza tenía una duración de 6 ó 7 años. Al terminar los estudios, los egresados recibían el título de “maestro en artes”. Después se podía continuar los estudios en una de las otras tres facultades, que eran las fundamentales: la de Teología, la de Medicina o la de Jurisprudencia. Estos estudios duraban 5 ó 6 años y en ellas se recibía el título de doctor. El tipo principal de actividad docente en las universidades era la lectura de conferencias: el profesor leía por un libro de texto y lo comentaba. También se organizaban debates sobre la base de las tesis de ponencias que se asignaban para ser examinadas.

Los hijos de campesinos y artesanos quedaban relegados de este tipo de instrucción, al igual que no estaban de acuerdo con el carácter monopólico de la Iglesia, por lo que crearon sus propias escuelas, instruyendo a sus hijos en sus propias casas o talleres, enseñándoles a escribir, cálculo y hablar en su idioma natal. Durante los siglos XIV al XVI surge el movimiento del renacimiento, etapa en la cual surgen nuevas formas de concebir el mundo y el lugar del humano en éste, así como es el período en el que hay más avances científicos y tecnológicos (Invención de la imprenta, Descubrimiento de América, trazo de vías marítimas hacia la India).

## Reforma

Tradicionalmente los movimientos populares heréticos habían promovido la difusión de la instrucción, a fin de que cada uno pudiera leer e interpretar la Biblia, sin la mediación del clero. Así en Inglaterra John Wycliffe (1320-1384) había auspiciado que cada uno pudiera convertirse en teólogo, y en Bohemia Jan Hus (1374-1415) había dado una aportación concreta a la instrucción, codificando la ortografía y redactando un silabario.

Surge en este período la corriente humanista, en donde la educación se opone a la severidad de la

disciplina eclesiástica, situándose ya un pensamiento pedagógico, teniendo varios precursores en distintos puntos de Occidente: en Italia Vittorino de Feltre (1378-1446) fundó su Casa Gioiosa (Casa de la Alegría); en Francia con Francisco Rabelais (1494 – 1553). En su conocida obra Gargantúa y Pantagruel; Juan Luís Vives con el tratado de la enseñanza. En Inglaterra, Tomás Moro (1478-1535), quien planteó la idea de la unión del trabajo con la enseñanza teórica y esto quedó reflejado en su máxima obra Utopía. Los utopianos no le dedican mas de seis horas al trabajo, para utilizar el tiempo sobrante del trabajo material a alguna ocupación preferida según el propio gusto. Muchos las dedican al estudio de las letras, es interesante la propuesta de colocar la instrucción junto al trabajo agrícola y artesanal.

La pedagogía tradicional.

Existen hechos históricos paralelos, respecto a los movimientos educativos, que en algún momento llegan a ser imperceptibles, por lo que esto logra confundir los acontecimientos que marcan el final de una época y el principio de otra corriente. En lo que respecta a la pedagogía tradicional y moderna, la línea que las separa es muy delgada, ya que el origen de las ideas pedagógicas – modernas- que realizaron un cambio, se insertan en el momento en que la pedagogía tradicional tiene auge, pero también estaba en su ocaso. Sin embargo, la vigencia de los métodos tradicionales, siguen presentándose hoy en día, así como el modelo de Escuela Tradicional pero con matices de las nuevas corrientes.

### **Características**

- Aprovechamiento de los recursos de conocimiento y temporales.
- Potencian el trabajo cooperativo (en grupo), así como el individual.
- Potencian el pensamiento crítico, creativo y constructivo.
- Son creadas fundamentalmente para que los alumnos trabajen en grupo, aunque se pueden diseñar para trabajo individual.

- Se pueden añadir elementos de motivación a su estructura básica (a través de roles específicos, historias, escenarios...)
- Se diseñan para una única materia o puede ser interdisciplinar, siendo ésta última la que más aporta en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

### Ejemplo



**Imagen:** Pedagogía

**Recuperado de:** <http://pedagogiaypsicologia3.blogspot.com/>

### 6.3.7 Andragogía

#### Concepto

Es la ciencia y el arte de la educación de adultos. Siendo parte de la antropogogía y estando inmersa en la educación permanente. Se desarrolla a través de una praxis fundamentada en los principios de participación y horizontalidad, cuyo proceso al ser orientado con características sinérgicas por el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto con el propósito de proporcionarle una oportunidad que logre su autorrealización.

Por todo ello, se puede decir que la Andragogía es la ciencia y el arte de la educación de adultos, la cual facilita el proceso de orientación y aprendizaje donde el adulto es un ciudadano proactivo,

abierto al cambio, creativo, reflexivo, crítico, innovador, auto formador, con calidad personal que le permite desarrollar convicciones profundas con coherencia entre lo que piensa y lo que hace.

### **Características**

Autoconcepto del individuo.

\*Experiencia previa.

\*Prontitud en aprender.

\*Orientación para el aprendizaje.

\*Motivación para aprender.

Ejemplo



**Foto:** Andragogía

**Recuperado de:** <http://1.bp.blogspot.com/-yWsuWmsUZd0/UCSYX2DQcVI/AAAAAAAAABY/j5TFWs5wVsQ/s1600/seminarioDocente.jpg>

### **6.3.8 Etnología**

#### **Concepto**

Es la ciencia que estudia los grupos humanos existentes en la actualidad o que vivieron en el

pasado (en un principio solo se consideraba que el objeto de estudio eran las sociedades primitivas o preestatales) y los clasifica tomando en cuentas sus pautas culturales (lengua, costumbres, religión, símbolos, ideología, economía, tecnología, arte, ciencia, organización familiar, social y política, etcétera). Procede luego a compararlos, estableciendo similitudes, diferencias, las causas que originaron esas diversidades, las influencias entre las distintas culturas, y sus contradicciones. Se preocupa especialmente de aquellas sociedades que aparecen como peculiares o diferentes de lo que estamos acostumbrados a observar. Cuando estudia las sociedades presentes su objeto de estudio se confunde con el de la Antropología Cultural.

## **Historia**

Hace medio siglo que Hausser y Simiand diferenciaron y opusieron la Historia de la Sociología, insistiendo en el carácter comparativo del método sociológico y el carácter monográfico y funcional del método histórico. Sin embargo, la práctica y el desarrollo de las dos disciplinas se ha forjado muy distintamente; e intensos debates han seguido oponiendo a la historia con la etnología. Se podrá comprobar que la tesis de los historiadores ha sido textualmente retomada por aquellos etnólogos que se proclamaban adversarios del método histórico.

Al comparar Historia y Etnología es importante no confundir con la distinción entre evolucionismo y difusionismo, ni diferenciarlas por un carácter lineal y sincrónico-comparativo, respectivamente.

La etnología no se reduce a la comparación entre culturas distintas sino que: se busca dividir las cultural en elementos aislables por abstracción, y establecer- no ya entre las culturas mismas, sino entre elementos de un mismo tipo, presentes en el seno de culturas distintas- las relaciones de filiación y de diferenciación que el paleontólogo descubre en la evolución de las especies vivas. Sin embargo, hay que tener cuidado con el término especies, ya que no sería posible agrupar bajo el mismo rótulo la costumbre de matar a los ancianos por razones económicas en una determinada cultura, y la de anticipar su partida con el fin de no privarlos más tiempo de las alegrías del más allá.

A este respecto, el difusionismo y evolucionismo tienen mucho en común. Dentro de la etnología, los estadios del evolucionismo, y los complejos culturales del difusionismo son el fruto de una abstracción que carecerá de testimonios corroborativos. Su historia no será más que una historia conjetural e ideológica.

A diferencia de las ciencias naturales, en donde sí sabemos la ley general por la que funciona un imán, no necesitamos saber la historia detallada de éste para entenderlo; en las ciencias sociales aquello sí importa, aunque la etnología intente crear leyes generales de funcionamiento de una cultura, siempre va a importarle y considerar la historia detallada de ésta para entenderla mejor.

### **Características**

- Diversidad cultural: La Etnología concibe a la cultura como una pluralidad y en oposición a la naturaleza.
- Parentesco entre diferentes sociedades y sus influencias.
- Subsistencia y sistemas económicos de las culturas o civilizaciones.
- Religión y expresión simbólica transcendental.
- Organización familiar, sistemas sociales y políticos.

### **Ejemplo**



**Foto:** Etnología

**Recuperado de:** <http://deconceptos.com/wp-content/uploads/2013/02/concepto-de-etnologia.jpg>

### **6.3.8 Tecnología**

#### **Concepto**

Es el conjunto de saberes que comprende aquellos conocimientos prácticos, o técnicos, de tipo mecánico o industrial, que posibilitan al hombre modificar las condiciones naturales para hacer su vida más útil y placentera. Las nuevas tecnologías posibilitan al hombre a través del empleo de estas herramientas construidas artificialmente, abrir un mundo sin fronteras a través del uso de computadoras, que incorporaron servicios como Internet, donde el conocimiento y la interacción humana superan las distancias. También puede referirse el término para aludir las tecnologías concretas, como las máquinas industriales, la computadora, la cosechadora, etcétera.

Es muy difícil establecer la diferencia entre tecnología y técnica, afirmándose, en sentido estricto que la tecnología es un saber más racional, y la técnica está mayormente basada en la experiencia.

La tecnología ha avanzado tanto, que si bien es fuente de progreso, sin control ni previsiones, compromete el futuro del planeta al contribuir a la contaminación ambiental. El uso de tecnología no es nuevo para el hombre, que incorporó estas herramientas a su vida casi simultáneamente a su aparición en la Tierra. Sin embargo, las tecnologías surgidas en la revolución industrial, significaron un antes y un después en el trabajo humano, del artesanal al fabril donde las máquinas iniciaron la producción en serie. Desde fines del siglo pasado la informática revolucionó nuevamente el campo de la tecnología.

#### **Historia**

La historia de la tecnología es la historia de la invención de herramientas y técnicas con un propósito práctico. La historia moderna está relacionada íntimamente con la historia de la ciencia, pues el descubrimiento de nuevos conocimientos ha permitido crear nuevas cosas y, recíprocamente, se han podido realizar nuevos descubrimientos científicos gracias al desarrollo de nuevas tecnologías,

que han extendido las posibilidades de experimentación y adquisición del conocimiento.

Los artefactos tecnológicos son productos de una economía, una fuerza del crecimiento económico y una buena parte de la vida. Las innovaciones tecnológicas afectan y están afectadas por las tradiciones culturales de la sociedad. También son un medio de obtener poder militar.

### Edad de Piedra

Durante la Edad de Piedra, los humanos eran cazadores recolectores, un estilo de vida que comportaba un uso de herramientas y asentamientos que afectaba muy escasamente a los biotopos. Las primeras tecnologías de importancia estaban asociadas a la supervivencia, la obtención de alimentos y su preparación. El fuego, las herramientas de piedra, las armas y el atuendo fueron desarrollos tecnológicos de gran importancia de este periodo. En este tiempo apareció la música. Algunas culturas desarrollaron canoas con batangas capaces de aventurarse en el océano, lo que propició migraciones a través del archipiélago Malayo, atravesando el Océano Índico hasta Madagascar y también cruzando el Océano Pacífico, lo que requería conocer las corrientes oceánicas, los patrones del clima, navegación y cartas estelares. La fase principal de predominio de la economía cazadora-recolectora se llama Paleolítico y el final se denomina epipaleolítico o mesolítico; la Edad de Piedra posterior, durante la cual se desarrollaron los rudimentos de la tecnología agraria, se llama periodo Neolítico. Estas fueron las bases de la tecnología industrial moderna.

### Edades de Cobre y Bronce

La Edad de Piedra desembocó en la Edad de los Metales tras la Revolución Neolítica. Esta revolución comportó cambios radicales en la tecnología agraria, que llevaron al desarrollo de la agricultura, la domesticación animal y los asentamientos permanentes. La combinación de estos factores permitió el desarrollo de la fundición de cobre y más tarde bronce. Esta corriente tecnológica empezó en el Creciente fértil, desde donde se difundió. Los descubrimientos no tenían, y todavía no tienen, carácter universal. El sistema de las tres edades no describe con precisión la historia de la tecnología de los grupos ajenos a Eurasia, y no puede aplicarse en algunas poblaciones aisladas

como los sentinelese, los Spinifex y ciertas tribus amazónicas, que todavía emplean la tecnología de la edad de piedra.

## Edad de Hierro

La Edad de Hierro empezó tras el desarrollo de la tecnología necesaria para el trabajo del hierro, material que reemplazó al bronce y permitió la creación de herramientas más resistentes y baratas. En muchas culturas euroasiáticas la Edad de Hierro fue la última fase anterior al desarrollo de la escritura, aunque de nuevo no se puede decir que esto sea universal. En la agricultura, las herramientas fuertes para el cultivo como las hachas de hierro, los picos, los rastrillos, las palas y las puntas de los arados hacían que la limpieza de la tierra y la producción de alimentos fueran más rápidos y más eficientes y le permitía a los granjeros cultivar tierras más fuertes. Las herramientas más eficientes en todas las áreas tuvieron como resultado más avances tecnológicos, el desarrollo de la industria y también más tiempo para descansar. Un granjero de la edad del hierro que trabajaba con un arado de hierro tenía significativamente más tiempo para dedicarle a su trabajo, familia y otros asuntos. Más tiempo de descanso entre otras personas con frecuencia también condujo a más tiempo para las artes y las ciencias. De esta forma, las sociedades de la edad del hierro florecieron con estas herramientas de hierro más baratas. Combinadas con el desarrollo de los alfabetos y las monedas, el hierro comenzó el movimiento de la humanidad hacia nuestra sociedad moderna.

La Revolución Industrial es un periodo histórico comprendido entre la segunda mitad del siglo XVIII y principios del XIX, en el que el Reino Unido en primer lugar, y el resto de la Europa continental después, sufren el mayor conjunto de transformaciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales de la Historia de la humanidad, desde el Neolítico.

La economía basada en el trabajo manual fue reemplazada por otra dominada por la industria y la manufactura. La Revolución comenzó con la mecanización de las industrias textiles y el desarrollo de los procesos del hierro. La expansión del comercio fue favorecida por la mejora de las rutas de transportes y posteriormente por el nacimiento del ferrocarril. Las innovaciones tecnológicas más

importantes fueron la máquina de vapor y la denominada Spinning Jenny, una potente máquina relacionada con la industria textil. Estas nuevas máquinas favorecieron enormes incrementos en la capacidad de producción.

La producción y desarrollo de nuevos modelos de maquinaria las dos primeras décadas del siglo XIX facilitó la manufactura en otras industrias e incrementó también su producción.

## Siglo XIX

El siglo XIX produjo grandes avances en las tecnologías de transporte, construcción y comunicaciones. El motor a vapor, que había existido en su forma moderna desde el siglo XVIII se aplicó al barco de vapor y al ferrocarril. El telégrafo también se empleó por primera vez con resultados prácticos en el siglo XIX. Otra tecnología que vio la luz en el siglo XIX fue la lámpara incandescente. En el astillero de Portsmouth fue donde, al fabricar poleas para embarcaciones completamente mediante máquinas, se inició la era de la producción en masa. Las máquinas herramientas se empezaron a emplear para fabricar nuevas máquinas en la primera década del siglo, y sus principales investigadores fueron Richard Roberts y Joseph Whitworth. Los barcos de vapor finalmente se fabricaron completamente de metal y desempeñaron un papel de importancia en la abertura del comercio entre Japón, China y occidente. Charles Babbage concibió la computación mecánica, pero logró que diera frutos. La Segunda Revolución Industrial de finales del siglo XIX vio el rápido desarrollo de las tecnologías química, eléctrica, petrolífera y del acero y su conexión con la investigación tecnológica altamente vertebrada.

## Siglo XX

La tecnología del siglo XX se desarrolló rápidamente. Las tecnologías de comunicaciones, transporte, la difusión de la educación, el empleo del método científico y las inversiones en investigación contribuyeron al avance de la ciencia y la tecnología modernas. Algunas tecnologías como la computación se desarrollaron tan rápido como lo hicieron en parte debido a las guerras o a la amenaza de ellas, pues hubo muchos avances científicos asociados a la investigación y el desarrollo mili-

tar, como la computación electrónica. La radiocomunicación, el radar y la grabación de sonido fueron tecnologías clave que allanaron el camino a la invención del teléfono, el fax y el almacenamiento magnético de datos. Las mejoras en las tecnologías energéticas y de motores también fueron enormes e incluyen el aprovechamiento de la energía nuclear, avance resultado del Proyecto Manhattan. Mediante el uso de computadores y laboratorios avanzados los científicos modernos han recombinado ADN.

## Siglo XXI

En los pocos años que han transcurrido del siglo XXI la tecnología ha avanzado rápidamente, progresando en casi todos los campos de la ciencia. La tasa de desarrollo de los computadores es un ejemplo de la aceleración del progreso tecnológico, lo que lleva a algunos a pronosticar el advenimiento de una singularidad tecnológica en este siglo.

### Medida del progreso tecnológico

Muchos sociólogos y antropólogos han creado teorías sociales concernientes a la evolución social y cultural. Algunos, como Lewis H. Morgan, Leslie White y Gerhard Lenski parten de una aproximación más moderna y se centran en la información. Cuanta más información y conocimiento posee una sociedad, más avanzada es. Identifica cuatro etapas del desarrollo humano, basadas en los avances en la historia de la comunicación. En la primera etapa la información se transmite por genes. En la segunda, los humanos pueden aprender y transmitir información mediante la experiencia. En la tercera empiezan a emplear señales y desarrollar la lógica. En la cuarta crean señales, desarrollan la lengua y la escritura. Los avances en la tecnología de comunicaciones se traducen en avances en el sistema económico, el sistema político, la distribución de bienes, la desigualdad social y otros aspectos de la vida social.

### Características

- Especialización: Cuanto más aumente la tecnología, mayor será la especialización.

- Integración: La integración en una sociedad que cuenta con alta tecnología es más difícil que en otra en donde el desarrollo tecnológico es menor. El avance tecnológico implica un sistema de mayor complejidad.
- Discontinuidad: El avance tecnológico lo marcan una serie de nuevos descubrimientos; por lo que no se trata de una corriente continua.
- Cambio: La tecnología lleva consigo una revolución social paralela, ya que es necesario adaptarse a los nuevos cambios. En ocasiones, estas variaciones se dan de una forma tan rápida que crean problemas sociales incluso antes de que la sociedad sea capaz de encontrar soluciones.

### **Ejemplo**



**Foto:** Tecnología

**Recuperado de:** [http://www.saberia.com/wp-content/uploads/2011/03/tecnologia\\_caracteristicas.jpg](http://www.saberia.com/wp-content/uploads/2011/03/tecnologia_caracteristicas.jpg)

### **6.3.9 Psicología**

#### **Concepto**

Es la ciencia que trata de la conducta y de los procesos mentales de los individuos. La palabra latina psicología fue utilizada por primera vez por el poeta y humanista cristiano Marko Marulić en su libro *Psichiologia de ratione animae humanae* (Psicología de la naturaleza del alma humana) a finales del siglo XV o comienzos del XVI.

La psicología explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y la inconsciencia. La psicología emplea métodos empíricos cuantitativos de investigación para analizar el comportamiento. También podemos encontrar, especialmente en el ámbito clínico o de consultoría, otro tipo de métodos no cuantitativos. Mientras que el conocimiento psicológico es empleado frecuentemente en la evaluación o tratamiento de las psicopatologías, en las últimas décadas los psicólogos también están siendo empleados en los departamentos de recursos humanos de las organizaciones, en áreas relacionadas con el desarrollo infantil y del envejecimiento, los deportes, los medios de comunicación, el mundo del derecho y las ciencias forenses.

#### **Historia**

Los estudios de Psicología y el conocimiento y diferenciación de los fenómenos o hechos psicológicos son tan remotos como el origen de la ciencia en general. En su más antigua acepción, la Psicología como tratado del alma, existe desde que la humanidad comenzó a hacer filosofía y ciencia. La Psicología más general, llamada después Psicología filosófica o Psicología metafísica (o también Psicología racional por algunos, pero que no se debe confundir con Psicología racionalista), se desarrolla desde el siglo V a. C. hasta nuestros días, y abarca desde los estudios de los helénicos sobre el alma y la famosa tipología de Hipócrates de Cos hasta Kant, precursor de alguna manera de la Psicología de la forma, y hasta otros muchos posteriores, pasando por S. Agustín, S. Tomás de Aquino. Durante la primera etapa de su desarrollo, la Psicología aparece

sometida a la concepción general del Universo.

Sólo poco a poco logra precisión, se purifica con S. Tomás y otros, y se va introduciendo no sólo la observación sino también la experimentación (ya en el s. XIX), haciendo de ella una disciplina diferenciada, con un objeto delimitado, que se aborda ya empíricamente, ya experimentalmente, o ya filosóficamente o en su conjunto con la visión de generalidad propia del método filosófico, visión en la que confluyen las observaciones o estudios particulares propios de los métodos empíricos y experimentales.

Sócrates y Platón plantearon el problema del ser humano y de su vida anímica. Mundo sensible y mundo inteligible eran considerados en términos de lejanía y es precisamente el alma quien establece el lazo de unión entre el auténtico ser y el engañoso mundo de lo sensible. Con Aristóteles se funda la Psicología como ciencia filosófica, y se llega a conocimientos que permanecen válidos, como pueden ser: el problema relativo al modo de conocimiento o la distinción entre las vidas vegetativa, sensible, y racional. Su tratado *Para Psyque* (Sobre el alma o la mente), mejor conocido por su nombre en latín, *De anima*, constituye una verdadera investigación científico-natural de los procesos biopsíquicos, aunque, como era inevitable en las especulaciones de la época, intervengan elementos que no proceden de la experiencia directa, o que dependen de una peculiar concepción del Universo.

Resumiremos brevemente el pensamiento de Aristóteles: «psique» se identifica con «vida», pues atribuimos vida a un ser cuando algunos de estos procesos tiene lugar en él: razonar, percibir, movimiento y quiescencia en un lugar, movimiento vegetativo, p. ej. respiración, pulso, digestión, crecimiento. Se dan tres niveles de lo anímico: el vegetativo, el sensorial y el racional. De la percepción y la representación se origina la tendencia, pues donde hay percepción hay también placer y dolor, y donde éstos existen se da necesariamente el deseo. Los estudios de Aristóteles influyen decisivamente en la tradición filosófica posterior. Al traducirse sus escritos y sus comentarios al árabe y de éste al latín medieval, a partir del comienzo del s. XIII, los estudios psicológicos son sintetizados por los autores de este siglo.

## La Psicología de la forma

Tiene su punto de partida en el estudio de la percepción, pero pronto aplicó sus principios al campo del pensamiento y de la inteligencia, al aprendizaje, en memoria, la evolución psíquica, la conducta, etcétera.

Es decir, lo que en un principio se inició como un intento de esclarecer el problema parcial de la percepción visual, terminó por exigir una revisión integral de lo que algunos pensaban eran los principios fundamentales de la ciencia. Como hemos dicho, la Psicología de la forma se pronuncia en contra del concepto según el cual los elementos, considerados como existencias entre sí, constituyen la materia de que está formada la percepción. En otras palabras: el elementalismo no sólo da una imagen falsa; impide además observar lo que está frente a nosotros. El error de los elementos trae como consecuencia el de las asociaciones y el análisis de la experiencia no es de ninguna manera idéntico a la experiencia original. El conductismo no admite más que la experiencia objetivable, frente al introspeccionismo, cuyo método es una observación interna de la mente.

### **Características**

- **DESARROLLO INFANTIL:** Los aspectos del desarrollo del niño abarcan el crecimiento físico, los cambios psicológicos y emocionales, y la adaptación social.
- **HERENCIA y AMBIENTE:** Todos los psicólogos están de acuerdo que en el desarrollo del niño están determinadas las condiciones genéticas y ambientales.
- **CRECIMIENTO FISICO:** El recién nacido pesa 3,4 kilos y mide 53 centímetros y el tamaño es desproporcional o sea la cabeza es mas grande que el resto del cuerpo, en los tres primeros años aumentan de peso muy rápido después se mantienen constante hasta la adolescencia, momento que se da el último estirón de la infancia, los estudios demuestran que la altura y el peso dependen de su salud.

- **ACTIVIDAD MOTORA:** Entre el nacimiento y los dos años, hay cambios más drásticos en esta etapa; el niño pasa de los movimientos descoordinados del recién nacido, en el que predomina la actividad refleja,
- **DESARROLLO COGNITIVO:** En los primeros momentos y meses de vida de una persona la realidad de su existencia la componen aspectos sensoriales; la realidad que un bebé percibe es el cúmulo de sensaciones que experimenta, podríamos considerar que la vida, en los primeros meses es pura sexualidad.

### **Ejemplo**



**Foto: Psicología**

**Recuperado de:** <http://www.aula2pl.com/wp-content/uploads/2012/10/psicologia1.jpg>

### **6.3.10 Psicología del color**

#### **Concepto**

Es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Desde el punto de vista estrictamente médico, todavía es una ciencia inmadura en la corriente principal de la psicología contemporánea, teniendo en cuenta que muchas técnicas adscritas a este campo pueden categorizarse dentro del ámbito de la medicina alternativa.

Sin embargo, en un sentido más amplio, el estudio de la percepción de los colores constituye una consideración habitual en el diseño arquitectónico, la moda, la señalética y el arte publicitario.

## **Historia**

Historia del color. El filósofo Aristóteles (384 - 322 AC) definió que todos los colores se conforman con la mezcla de cuatro colores y además otorgó un papel fundamental a la incidencia de luz y la sombra sobre los mismos. Estos colores que denominó como básicos eran los de tierra, el fuego, el agua y el cielo.

Siglos más tarde, Leonardo Da Vinci (1452-1519) definió al color como propio de la materia, adelantó un poquito más definiendo la siguiente escala de colores básicos: primero el blanco como el principal, ya que permite recibir a todos los demás colores, después en su clasificación seguía amarillo para la tierra, verde para el agua, azul para el cielo, rojo para el fuego y negro para la oscuridad, ya que es el color que nos priva de todos los otros. Con la mezcla de estos colores obtenía todos los demás, aunque también observó que el verde también surgía de una mezcla.

Finalmente fue Isaac Newton (1642-1727) quien estableció un principio hasta hoy aceptado: la luz es color. En 1665 Newton descubrió que la luz del sol al pasar a través de un prisma, se dividía en varios colores conformando un espectro.

Lo que Newton consiguió fue la descomposición de la luz en los colores del espectro. Estos colores son básicamente el Azul, el Azul celeste, el Verde, el Amarillo, el Rojo anaranjado y el Rojo púrpura. Este fenómeno lo podemos contemplar con mucha frecuencia, cuando la luz se refracta en el borde de un cristal o de un plástico. También cuando llueve y hace sol, las gotas de agua de la lluvia realizan la misma operación que el prisma de Newton y descomponen la luz produciendo los colores del arco iris.

Así es como observa que la luz natural está formada por luces de seis colores, cuando incide sobre un elemento absorbe algunos de esos colores y refleja otros. Con esta observación dio lugar al siguiente principio: todos los cuerpos opacos al ser iluminados reflejan todos o parte de los com-

ponentes de la luz que reciben.

Por lo tanto cuando vemos una superficie roja, realmente estamos viendo una superficie de un material que contiene un pigmento el cual absorbe todas las ondas electromagnéticas que contiene la luz blanca con excepción de la roja, la cual al ser reflejada, es captada por el ojo humano y decodificada por el cerebro como el color denominado rojo.

Johann Goethe (1749-1832) estudió y probó las modificaciones fisiológicas y psicológicas que el ser humano sufre ante la exposición a los diferentes colores.

Para Goethe era muy importante comprender la reacción humana a los colores, y su investigación fue la piedra angular de la actual psicología del color. Desarrolló un triángulo con tres colores primarios; rojo, amarillo y azul. Tuvo en cuenta que este triángulo como un diagrama de la mente humana y relacionó a cada color con ciertas emociones.

### **Características**

- Cada color ejerce sobre la persona que lo observa una triple acción:
- Impresiona al que lo percibe, por cuanto que el color se ve, y llama la atención.
- Tiene capacidad de expresión, porque cada color, al manifestarse, expresa un significado y provoca una reacción y una emoción.
- Construye, todo color posee un significado propio, y adquiere el valor de un símbolo, capaz por tanto de comunicar una idea. Los colores frecuentemente están asociados con estados de ánimo o emociones.
- Los colores afectan psicológicamente y producen ciertas sensaciones. se deja constar que estas emociones, sensaciones asociadas corresponden a la cultura occidental, ya

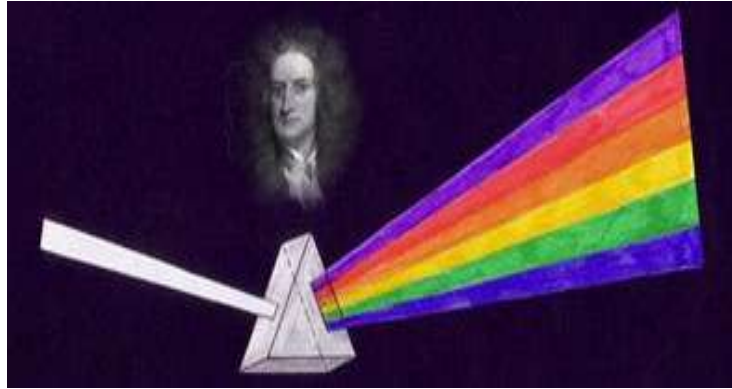
que en otras culturas, los mismos colores, pueden expresar sentimientos totalmente opuestos por ejemplo, en Japón y en la mayor parte de los países islámicos, el color blanco simboliza la muerte.

1. El Rojo: Es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y el erotismo, aunque también del peligro. Es el más caliente de los colores cálidos. Es el color del fuego y de la sangre, de la vitalidad y la acción, ejerce una influencia poderosa sobre el humor y los impulsos de los seres humanos, produce calor. El aspecto negativo del rojo es que puede destapar actitudes agresivas.
2. El Anaranjado: Representa la alegría, la juventud, el calor, el verano. Comparte con el rojo algunos aspectos siendo un color ardiente y brillante. Aumenta el optimismo, la seguridad, la confianza, el equilibrio, disminuye la fatiga y estimula el sistema respiratorio. Es ideal para utilizar en lugares dónde la familia se reúne para conversar y disfrutar de la compañía.
3. El Amarillo: En muchas culturas, es el símbolo de la deidad y es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo, es el color de la luz del sol. Genera calor, provoca el buen humor y la alegría. Estimula la vista y actúa sobre el sistema nervioso. Está vinculado con la actividad mental y la inspiración creativa ya que despierta el intelecto y actúa como antifatiga. Los tonos amarillos calientes pueden calmar ciertos estados de excitación nerviosa, por eso se emplea este color en el tratamiento de la psiconeurosis.
4. El Verde: Simboliza la esperanza, la fecundidad, los bienes que han de venir, el deseo de vida eterna. Es un color sedante, hipnótico, anodino. Se le atribuyen virtudes como la de ser calmante y relajante, resultando eficaz en los casos de excitabilidad nerviosa, insomnio y fatiga, disminuyendo la presión sanguínea, baja el ritmo

cardíaco, alivia neuralgias y jaquecas. Se utiliza para neutralizar los colores cálidos.

5. El Azul: es el símbolo de la profundidad se le atribuyen efectos calmantes y se usa en ambientes que inviten al reposo. El azul es el más sobrio de los colores fríos, transmite seriedad, confianza y tranquilidad. Se le atribuye el poder para desintegrar las energías negativas. Favorece la paciencia la amabilidad y serenidad, aunque la sobreexposición al mismo produce fatiga o depresión. También se aconseja para equilibrar el uso de los colores cálidos.
6. El Púrpura: Representa el misterio, se asocia con la intuición y la espiritualidad, influenciando emociones y humores. También es un color algo melancólico. Actúa sobre el corazón, disminuye la angustia, las fobias y el miedo. Agiliza el poder creativo. Por su elevado precio se convirtió en el color de la realeza.
7. El Blanco: Su significado es asociado con la pureza, fe, con la paz. Alegría y pulcritud. En las culturas orientales simboliza la otra vida, representa el amor divino, estimula la humildad y la imaginación creativa.
8. El Negro: Tradicionalmente el negro se relaciona con la oscuridad, el dolor, la desesperación, la formalidad y solemnidad, la tristeza, la melancolía, la infelicidad y desventura, el enfado y la irritabilidad y puede representar lo que está escondido y velado. Es un color que también denota poder, misterio y el estilo. En nuestra cultura es también el color de la muerte y del luto, y se reserva para las misas de difuntos y el Viernes Santo.
9. El Gris: Iguala todas las cosas y no influye en los otros colores. Puede expresar elegancia, respeto, desconsuelo, aburrimiento, vejez. Es un color neutro y en cierta forma sombrío. Ayuda a enfatizar los valores espirituales e intelectuales.

## Ejemplo



**Foto:** Psicología del color

**Recuperado de:** <http://www.fotonostra.com/grafico/fotos/newton1.jpg>

### 6.3.11 Psicología de la comunicación

#### Concepto

Es una disciplina científica independiente, que analiza el proceso de comunicación a partir de los componentes bío-psico-sociales, conscientes e inconscientes que lo conforman. Constituye uno de los campos de estudio que ha adquirido, en las últimas décadas, mayor interés e importancia para los científicos de las ciencias humanas.

Considerado también como un proceso verbal y mental, donde dos personas se ponen de acuerdo en una estrategia a seguir o en un proyecto a construir. O puede ser una entrevista psicodinámica entre el terapeuta y su paciente, donde ambos tratan de encontrar una solución a los problemas planteados por una parte, con los conocimientos de la otra.

#### Historia

la psicología de la comunicación surge de la intersección entre una psicología

que se ocupa de la problemática de la comunicación y de una ciencia o teoría de la comunicación que descubre sus implicaciones psicológicas. A partir de la convergencia entre ambas aportaciones se ha ido configurando una psicología de la comunicación que estudia lo conductual de la comunicación y lo comunicacional de la conducta, la influencia mutua entre conducta y comunicación, su estructura y funciones, su origen y desarrollo, su eficacia y limitaciones, así como sus diferentes tipos y modalidades. La psicología se interesa por la comunicación en tanto que proceso básico, pero también en cuanto proceso implicado en cualquier actividad humana, sea cual sea el campo de aplicación (clínica, escolar, social, etc.).

### Características

- Análisis psicológicos de los hechos sociales
- Observar y reflexionar sobre el aspecto psicológico de los fenómenos sociales
- Comprensión del comportamiento humano

### Ejemplo



Foto: Psicología de la comunicación.

Recuperado de: <http://psynthesis.wordpress.com/2012/10/18/internet-revoluciona-la-comunicacion-psicologica/>

### 6.3.12 Psicología de la imagen

#### Concepto

Dirigen a las mentadas disciplinas de modo fundamental. En Psicología de la Imagen se expone una novedosa teoría sobre la cual se le llama “espacio de representación”, “espacio” que surge al evidenciarse los objetos de re-presentación (no simplemente de percepción) y sin el cual no puede entenderse cómo es que la conciencia puede dirigirse a y distinguir entre los llamados “mundo externo” y “mundo interno”. Por otra parte, si la percepción da al perceptor cuenta de los fenómenos ¿en qué lugar éste se ubica respecto a aquellos?, porque si se dijera que se ubica a sí mismo en la espacialidad externa, acorde con la externidad del fenómeno percibido, ¿cómo es que puede mover el cuerpo “desde adentro” guiándolo en esa externidad? Mediante la percepción puede explicarse el advenimiento del dato a la conciencia pero no se puede, por aquella, justificar el movimiento que la conciencia imprime al cuerpo.

#### Características

- Mecanicista: Es el condicionamiento vía repetición de slogan o imagen que desencadenaría la reacción de compra.
- Persuasiva: Brinda información caracterizando atributos del producto y lo compara con la competencia, también acentúa una solución superior a sus competidores. Por otra parte la creatividad se basa en el sentido común en intuición y el sujeto es considerado un sujeto racional.
- Proyectiva: Es la que acude a cambios culturales y estilos de vida del sujeto. También presenta modelos coincidentes con intereses y opiniones.
- Sugestiva: Es la que busca indagar en lo que genera ansiedades, angustia, temores, etc.

### **6.3.3 Tendencias**

#### **6.3.3.1 Fotografía digital**

##### **Concepto**

Consiste en la obtención de imágenes mediante una cámara oscura, de forma similar a la fotografía química. Sin embargo, así como en esta última las imágenes quedan grabadas sobre una película fotosensible y se revelan posteriormente mediante un proceso químico, en la fotografía digital las imágenes son capturadas por un sensor electrónico que dispone de múltiples unidades fotosensibles, las cuales aprovechan el efecto fotoeléctrico para convertir la luz en una señal eléctrica, la cual es digitalizada y almacenada en una memoria.

##### **Historia**

La fotografía tradicional se basa en el principio de la sensibilidad a la luz de los cristales de sales de plata.

En contraposición, la imagen digital no se forma a partir de una reacción fotoquímica sobre una película, sino que se genera en el sensor electrónico de la cámara fotográfica. El sensor, que (como indica su nombre) es sensible a la luz, la transforma en impulsos eléctricos, los cuales se almacenan en forma de archivo informático en la memoria electrónica de la cámara. En las cámaras digitales, la memoria desempeña el mismo papel que la película fotográfica en las cámaras analógicas.

Existen diversos factores que explican la rápida expansión de la fotografía digital. Las cámaras fotográficas resultan muy sencillas de utilizar, gracias sobre todo, al esfuerzo de algunos fabricantes, que han diseñado modelos automáticos fáciles de manejar hasta para los no iniciados en fotografía. A ello ha que añadir otras ventajas: la imagen se obtiene instantáneamente; el fotógrafo puede ver enseguida todas las fotos que ha tomado en una pantalla incluida en la cámara y, si no son de su agrado, se puede borrar y volver a empezar sin mayores problemas.

## Característica

- Fácil empleo
- Instantáneo
- Sencillo manejo de herramientas
- Mayor cantidad de espacio
- Formato universal
- Mayor alcance al objeto

## Ejemplo



**Foto:** Fotografía Digital

**Recuperado de:** <http://www.digitaltrends.com/wp-content/uploads/2011/12/how-we-test-digital-cameras1.jpg>

# Capítulo VII

Proceso de Diseño y Propuesta Preliminar

## PROCESO DE DISEÑO Y PROPUESTA PRELIMINAR

### 7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico:

#### Justificación:

El entorno inmediato siempre provee experiencias, que al reflexionarlas, estudiarlas y pensarlas ofrece una oportunidad a la creatividad para la búsqueda de soluciones. El diseñador gráfico en la actualidad se le considera como persona capaz de identificar problemas y transformarlos en soluciones efectivas, basado en los conocimientos teóricos y prácticos.

El diseño gráfico es una potente herramienta de comunicación si ese utiliza adecuadamente. Los estudiantes de Comunicación requieren una visión integral del diseño gráfico que les permita identificar soluciones.

Desde fundamentos teóricos, la manipulación manual y tangible de elementos de diseño gráfico, hasta llegar la creación asistida por computador, basada en programas de diseño hacen posibles una comunicación visual efectiva.

Asimismo se hace fundamental la claridad conceptual y práctica para integrar este saber dentro de los procesos de comunicación que se requiera construir, consolidar o desarrollar; permitiendo participar de manera activa y estratégica en la elaboración del proyecto fundamentada por una investigación científica de apoyo.

El proyecto de la creación de:

**“Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo – IMET, S.A.-” GUATEMALA, GUATEMALA 2,014,** requiere el apoyo y aplicación de ciencias auxiliares como respaldo conjunto al proyecto.

El aporte de conceptos científicos que se relacionan al presente proyecto dan respaldo y sustentan la realización del mismo, en función al buen desarrollo y ejecución mediante la acción conjunta al diseño gráfico para poner a disposición una herramienta de utilidad empresarial.

#### 7.1.1 Comunicación

La comunicación requiere intercambio, participación, retroalimentación, que el receptor sea un único sujeto activo y que el modelo sea circular (la comunicación es un proceso de ida y vuelta) y no lineal. Asimismo el buen manejo de una comunicación estable y concreta apoya el material de forma gráfica y textual lo que complementa buen entendimiento.

#### 7.1.2 Diseño

Será la disciplina encargada de desarrollar una herramienta comunicacional entendible y metodológica, teniendo una influencia positiva y significativa en los resultados del proyecto. La relación de elementos adecuada propondrá un material atractivo.

#### 7.1.3 Diseño gráfico

El diseño gráfico como un elemento innovador visual y competitivo traducido en equilibrio de elementos fundidos en este proyecto. Su implementación será desarrollada como paso siguiente al bocetaje. La aplicación del diseño gráfico propone versatilidad y una imagen corporativa más seria y bien estructurada.

#### 7.1.4 Fotografía digital

Será el elemento de apoyo del proyecto que capture elementos gráficos reales. La facilidad en uso e implementación como herramienta secundaria proporcionara mejor entendimiento, idóneo al manual.

#### 7.1.5 Manual de procedimientos

La actualidad de las empresas está enfocada a la competitividad, el desarrollo y la funcionalidad

interna.

El manual de procedimientos no es más que una descripción precisa de cómo deben desarrollarse las actividades de cada empresa. Consolidado como un documento interno de desarrollo, fácil de comprender. La utilización de elementos gráficos, una adecuada comunicación y la composición conjunta de elementos ayuda a una buena estandarización.

#### 7.1.6 Marketing Interno

La diferenciación de las empresas surge desde sus raíces, por ello el marketing interno se refiere a las actividades de comunicación que se encargan de promocionar los valores de marca, la identidad corporativa y la imagen corporativa de la empresa, sus procesos, a los colaboradores. Este proyecto tiene el valor agregado de representar una sistematización y a su vez la identificación del personal con su entorno.

La evolución de los mercados ha identificado, que en la actualidad el foco de seducción comercial no solo se debe fijar en los clientes externos, sino que también en los clientes internos (colaboradores), ya que de ellos depende la calidad del producto, por ello el proyecto cumple con la factibilidad de identificación interna al desarrollar el concepto de “Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad”.

#### 7.1.7 Psicología

La psicología explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, por ello está estrechamente relacionado con el diseño gráfico. La psicología es el camino para comprender a los seres humanos de una manera sutil, y mediante el diseño gráfico atraer al grupo objetivo en este proyecto sabiendo las preferencias y necesidades de ellos.

#### 7.1.8 Psicología de la comunicación

Es la que detalla el estudio del lenguaje, tanto oral, escrito y visual; como dar y recibir mensajes,

como comunicar, ayuda a entender el entorno. El poder de comunicar en este proyecto será indispensable para su entendimiento y funcionalidad, el manual ayudará función de saber transmitir a los colaboradores un sistema de mejora continua.

#### 7.1.9 Semiología

Se encarga de todos los estudios relacionados al análisis de los signos, tanto lingüísticos (vinculados a la semántica y la escritura), ya que es una disciplina muy importante para el desarrollo del proyecto, pues al estudiar el significado de los símbolos-signos están siempre presentes en el proceso comunicativo. La semiología es indispensable para el proyecto, ya que vivimos en un mundo de signos, por ello es fundamental para establecer la diferencia entre términos que se usan indistintamente como signo, símbolo, índice, icono, señal.

#### 7.1.10 Sociología

Analiza las formas internas de organización, las relaciones que los sujetos mantienen entre sí y con el sistema, y el grado de cohesión existente en el marco de la estructura social es parte de la sociología.

La funcionalidad del proyecto está relacionada con la investigación y el entendimiento previo de la sociología. Este proyecto comprende un manual que permite la sistematización procesos y por consiguiente implica el trabajo en equipo e individual, y cómo estructurar su funcionalidad depende de esta ciencia en base a como transmitir las ideas.

## **7.2 Conceptualización**

### **7.2.1 Método**

Las ideas que permitirán estructurar el mensaje gráfico y textual y que sustentan la conceptualización del proyecto fue llevado a cabo por el método “Crear en sueños”.

## **Definición de “crear en sueños”**

Es una técnica para crear durante el sueño. Con ella se intenta aprovechar el poder creativo del sueño.

Es aplicada para desarrollar nuestra creatividad y potenciar, así, las variables a elegir durante el día a la hora de tener que demostrar el ingenio.

Teóricos y artistas han dedicado obras enteras al fenómeno del sueño. Mientras dormimos es el momento con mayor probabilidad de que las imágenes que surgen se transformen en ideas originales. Durante el sueño, el inconsciente se manifiesta con mayor facilidad, porque no existen los bloqueos propios del estado consciente. Los sueños pueden transformarse en el principio de la solución que se buscan.

En la práctica, tanto a nivel individual como en el trabajo grupal, hay un problema u objetivo que reclama nuestra atención.

## **Aplicación del método**

Antes de dormir, es conveniente dejar en una mesa cercana papel y lápiz para anotar inmediatamente los sueños, imágenes o asociaciones que nos lleguen a la mente, antes de que podamos conciliar el sueño, así como en el instante de despertar.

La aplicación de este método creativo se desarrolló de forma individual contemplando cinco días al azar. Para la funcionalidad de este método es importante pensar en la problemática antes de dormir o en el momento de relajación antes de hacerlo.

Cualquier idea surgida antes de dormirnos, a media noche o al levantarnos se plasmó en hoja de papel, haciendo un recuento diario para implementar, para luego proceder al análisis final y definir la idea central, teniendo en cuenta los requerimientos del cliente, los objetivos, la información que sustenta el contenido teórico y las características del grupo objetivo.

### **7.2.2 Definición del concepto**

El concepto en el que se basará la propuesta gráfica del manual impreso que estandarice los procesos de elaboración de muebles será:

**Somos calidad, porque trabajamos con responsabilidad.**

### **Justificación del concepto**

Somos calidad, porque trabajamos con responsabilidad, se dispone a conjugar la capacidad para satisfacer necesidades implícitas haciendo partícipes al grupo objetivo a través del diseño del manual.

El concepto pretende hacer referencia al trabajo individual y colectivo del colaborador hacia una responsabilidad y calidad en su área de trabajo, en el proceso de elaboración de muebles, complementado con escritos y gráficos de lenguaje sencillo, preciso y lógico que permita garantizar su aplicabilidad y funcionalidad en un sistema de profesionalización empresarial.

### **7.3 Bocetaje**

El proceso de bocetaje es el más factible previo a realizar el material gráfico final, por ello las ideas del proceso de elaboración de manual fueron realizadas en boceto, utilizando como herramientas papel y lápiz convirtiéndose así en el primer apunte del objeto ideado que aún no está totalmente definido.

Estos bocetos se realizaron con base a los requerimientos del cliente y el previo sustento de investigación, definiendo como: “Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-” GUATEMALA, GUATEMALA 2,014

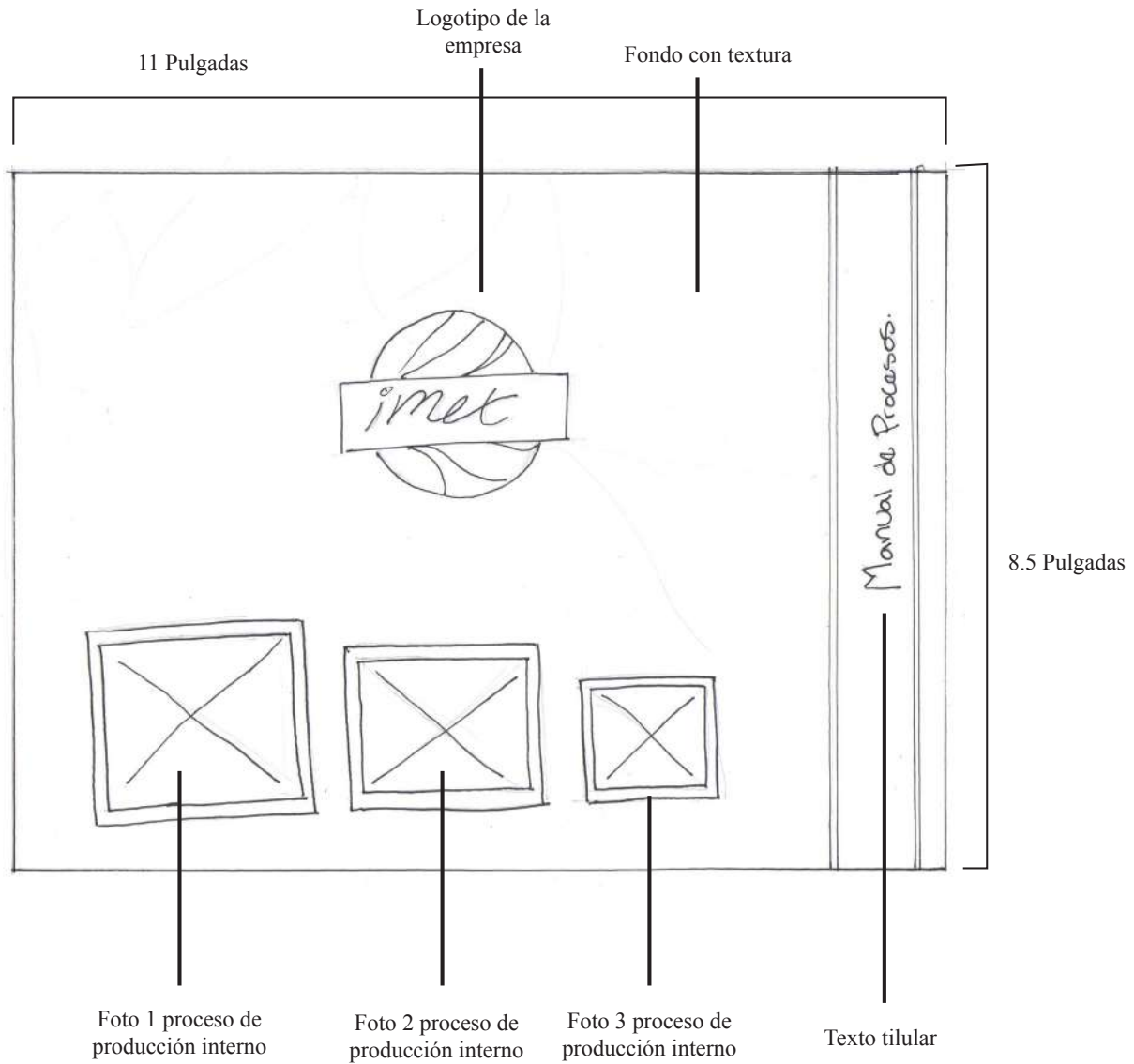
### Tabla de Requisitos

Elemento gráfico	Propósito	Técnica	Emoción
Colores	Atraer la atención del grupo objetivo	Adobe Photoshop CS4, utilizando colores contrastes con el logotipo de la empresa	Serenidad y confianza
Tipografía	Lograr jerarquías entre titular, contenido general con letra legible	Ilustrados CS4, 2 tipos de letra contrastes, negrilla en titulares	Confianza
Diagramación	Orden y equilibrio, fotos y numeración con orden específico	Ilustrador CS4, utilizando retícula para una mejor proporción	Confianza
Fotografía	Representar visualmente el proceso para que el lector identifique los procesos	Cámara digital de alta resolución, adobe Photoshop para retocar las fotos del manual.	Seguridad
Retícula	Espacios, orden apropiado y proporcionado para mejor visualización	Photoshop CS4	Seguridad
Formato	Tamaño visual estándar para su adecuada reproducción	Hojas papel coushe de 100 gramos full color, tamaño 8.5 x 11'' horizontal	Seguridad
Fondo	Contraste con el diseño, apariencia de movilidad	Photoshop CS4, líneas diagonales ascendente, con ligera transparencia	Confianza

# Bocetaje - propuesta 1

## Portada

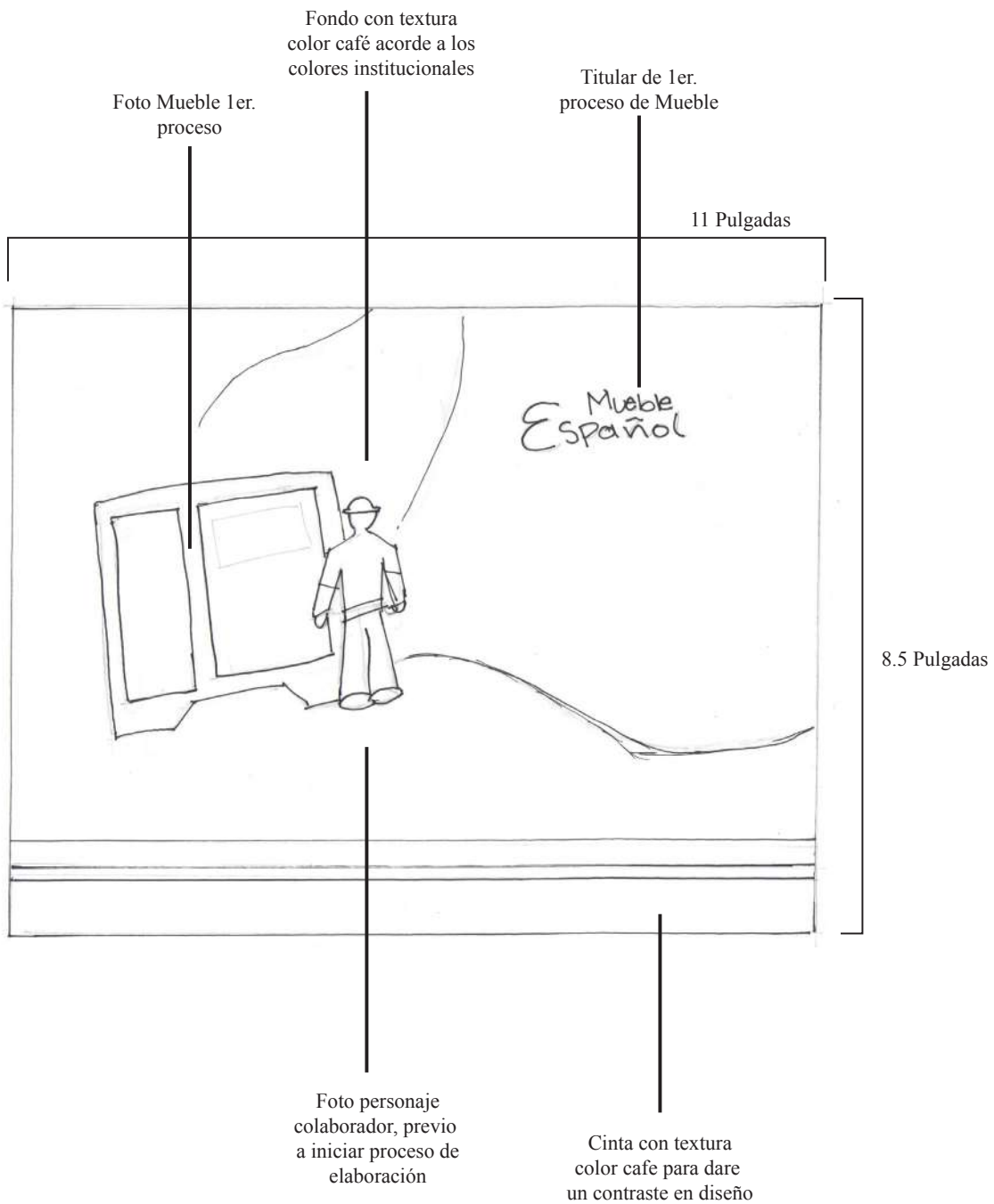
### Propuesta 1 - Boceto portada



# Bocetaje - propuesta 1

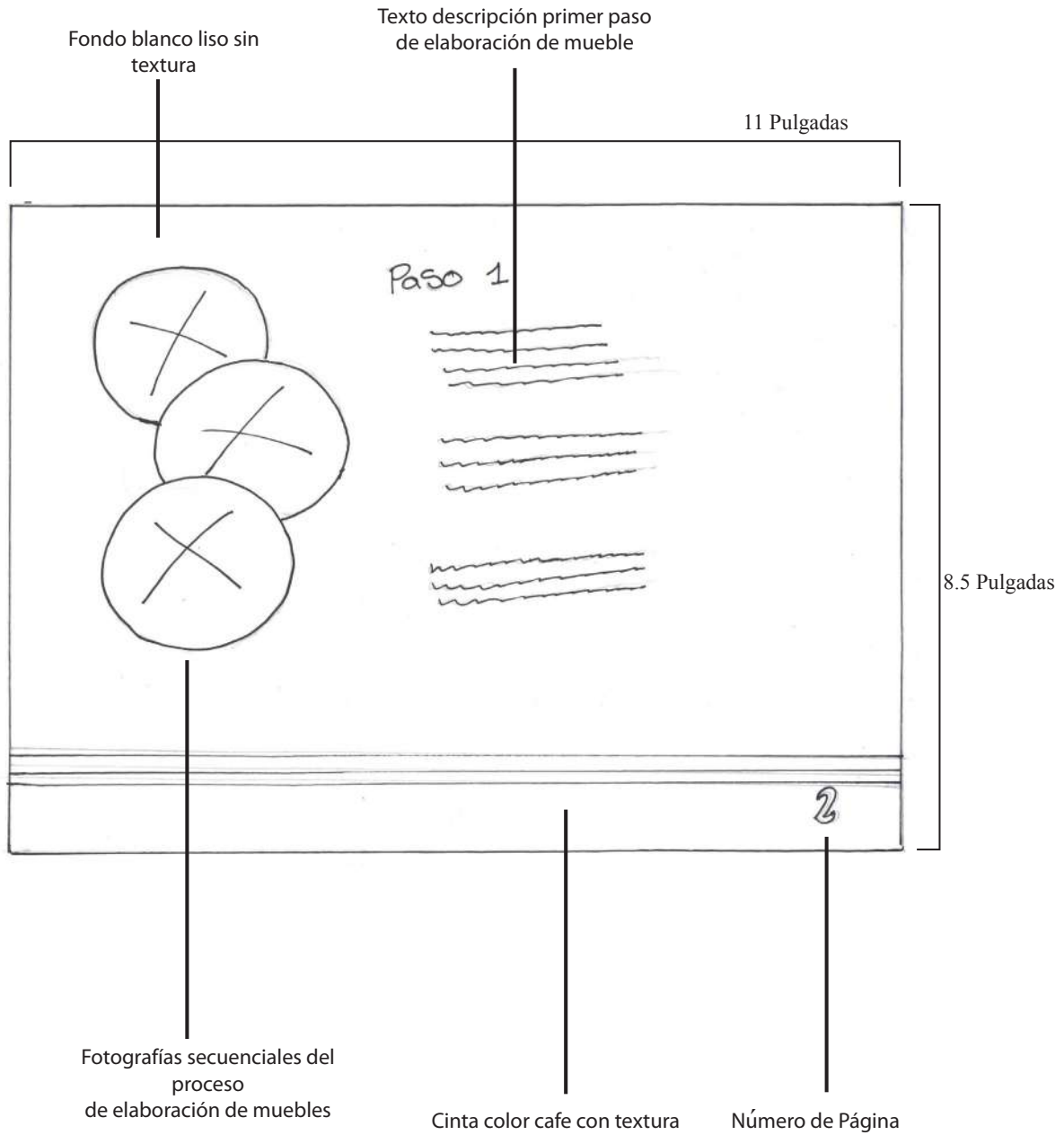
## Portada interior

### Propuesta 1 - Boceto portada interior



**Bocetaje - propuesta 1**  
**página interior**

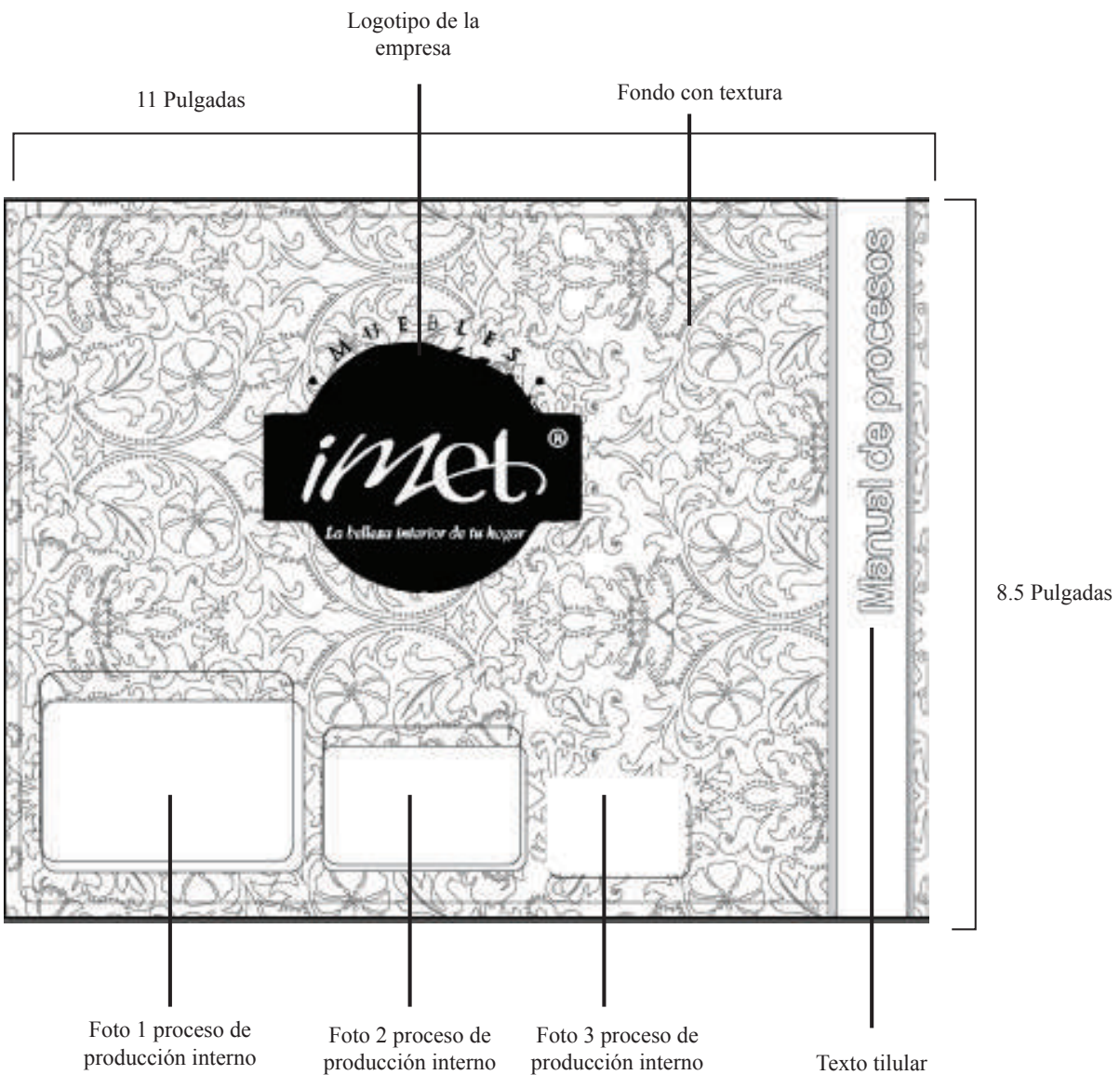
**Propuesta 1 - Boceto Página interior**



## Retícula – propuesta 1

### Portada

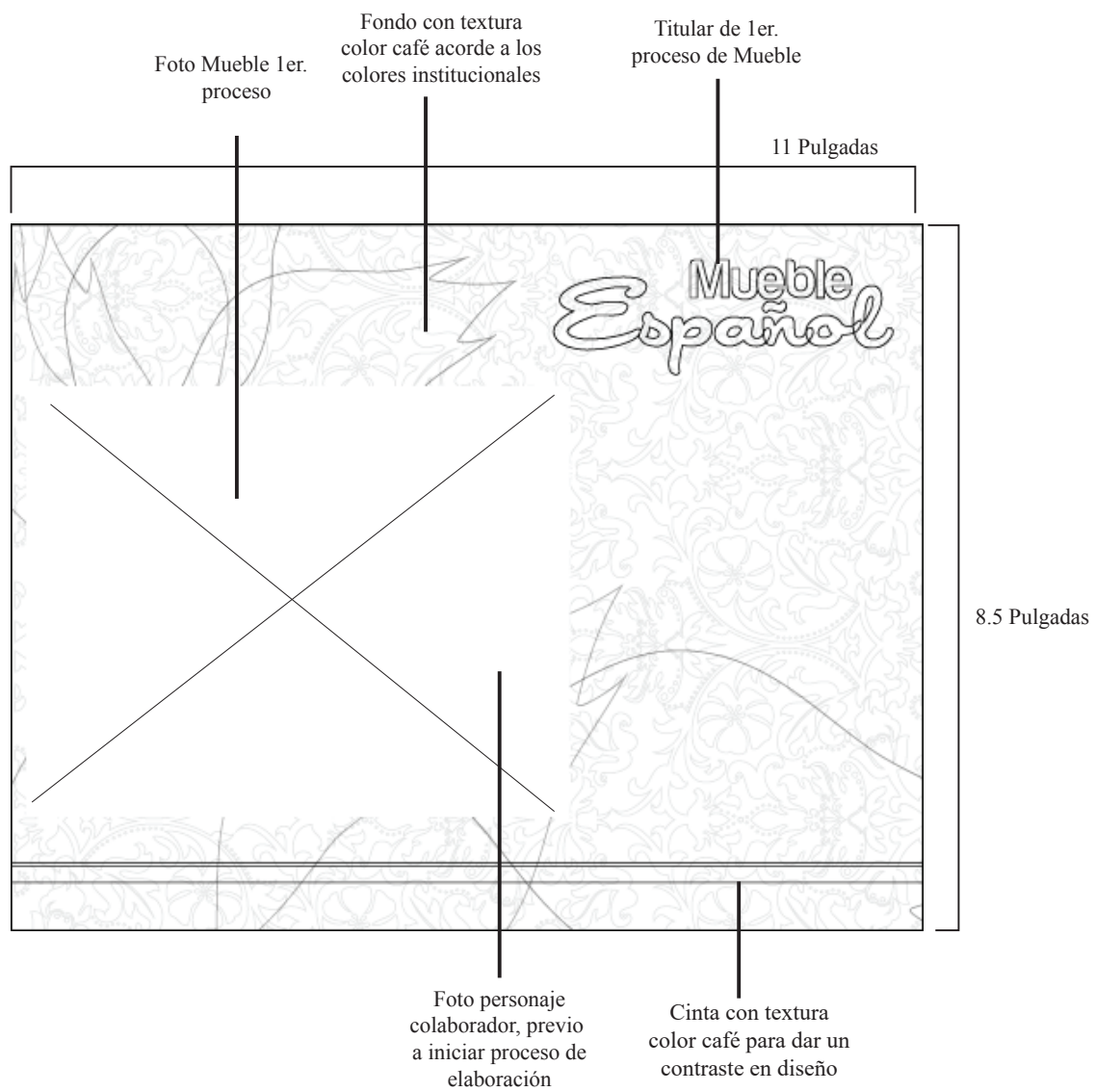
#### Propuesta 1 - Portada Retícula



## Retícula – propuesta 1

### Portada interior

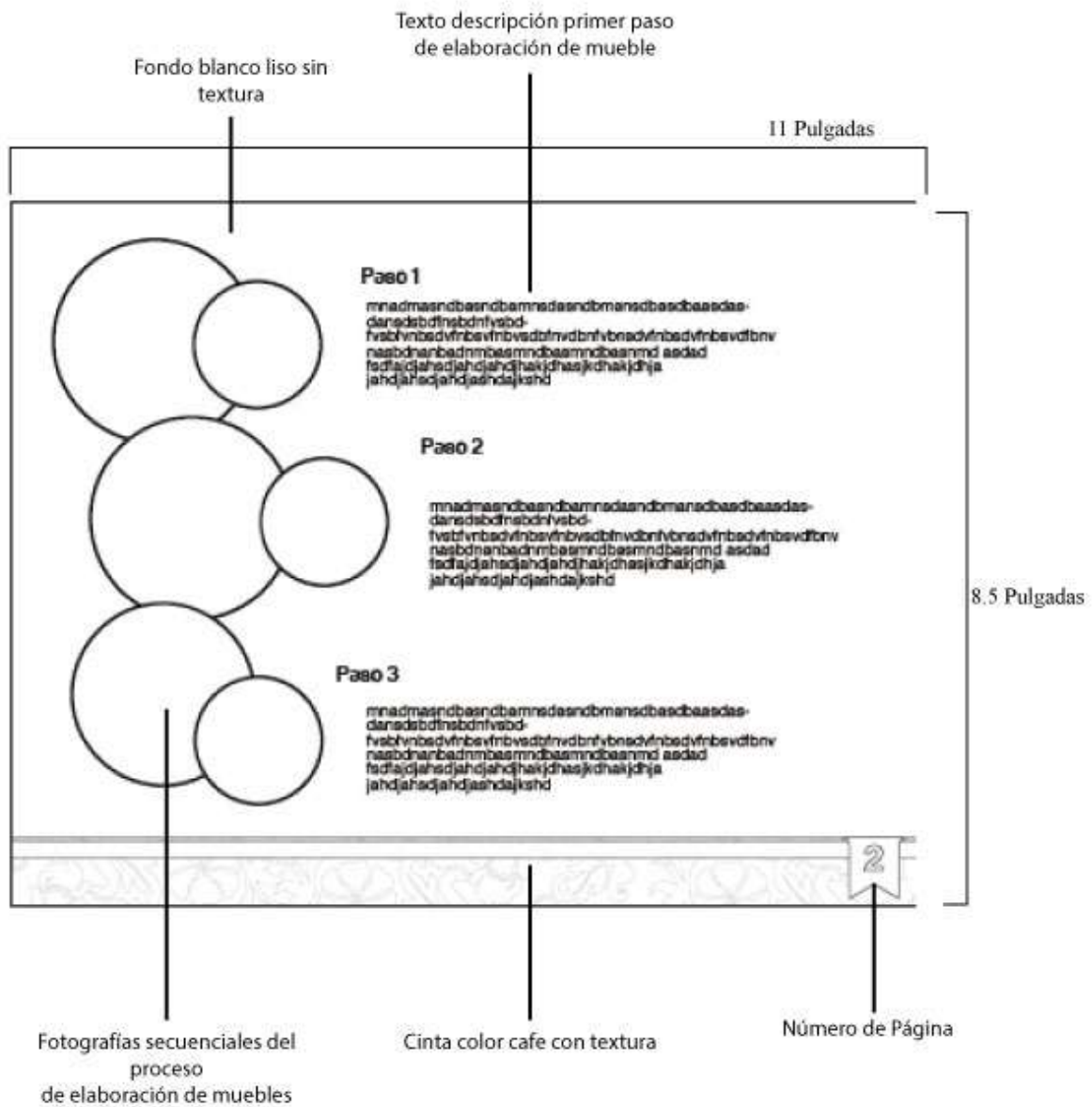
## Propuesta 1 - Retícula portada interior



# Retícula – propuesta 1

## Página interior

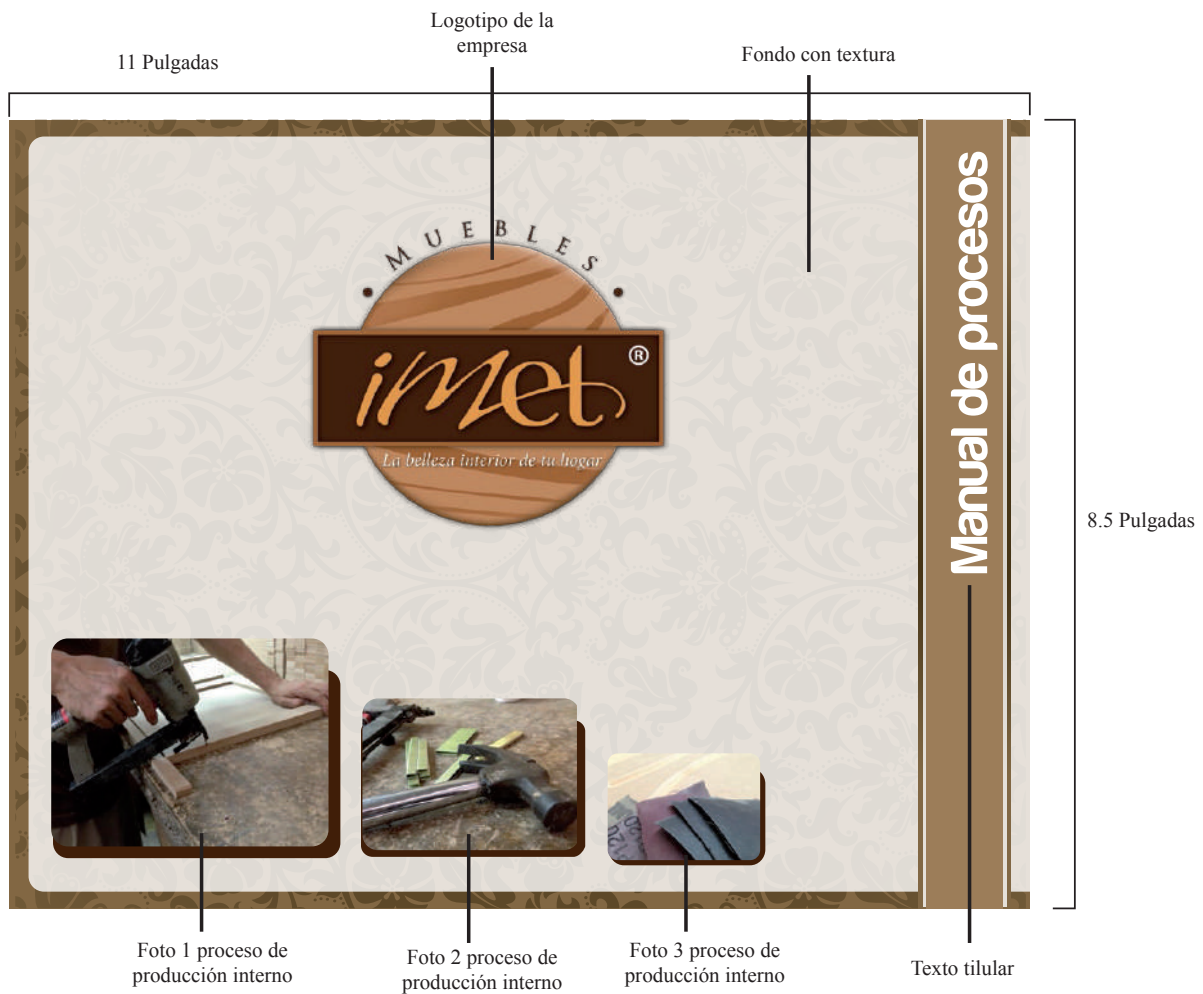
### Propuesta 1 - Retícula Página interior



## Digital - Propuesta 1

### Portada

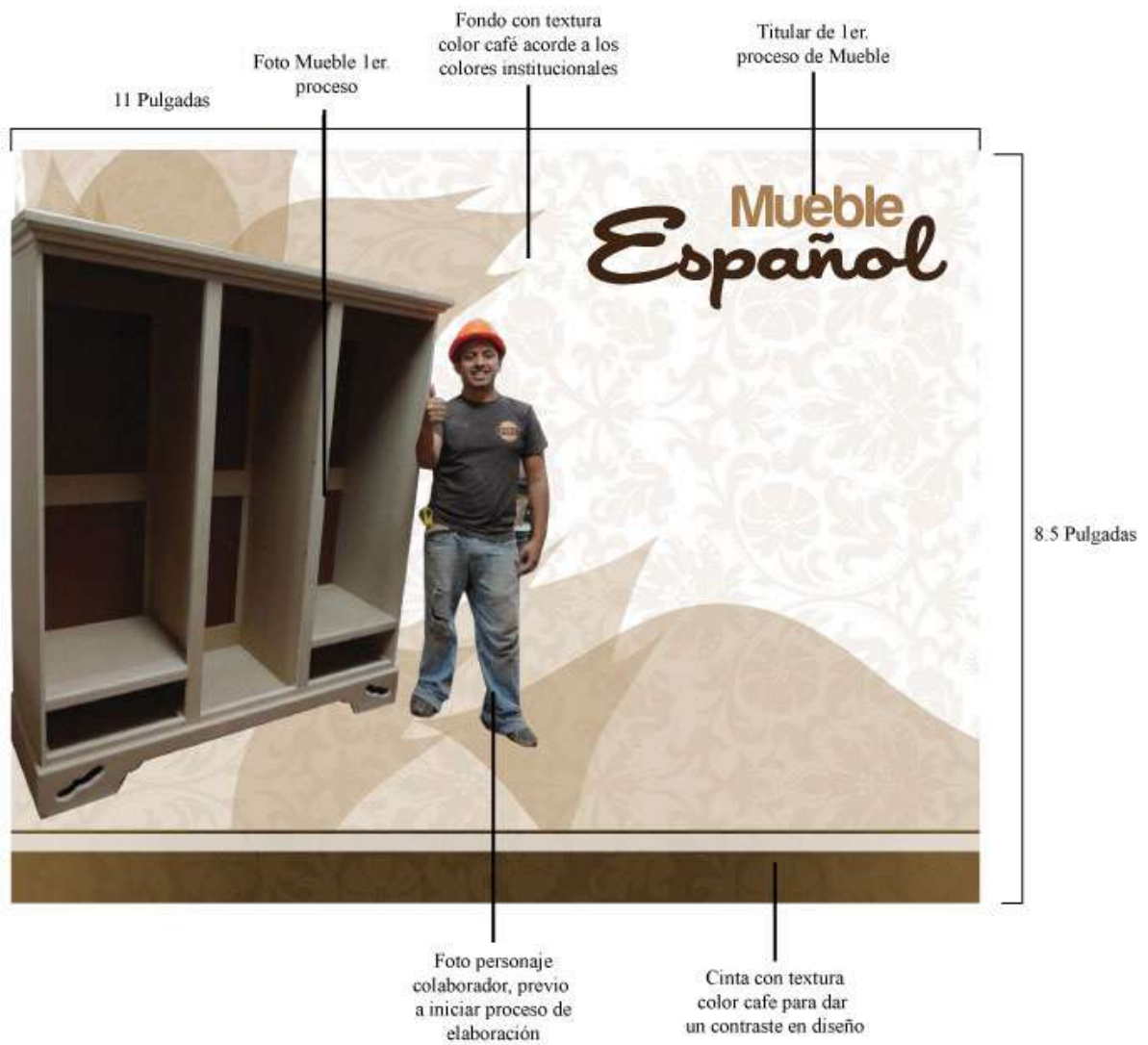
#### Propuesta 1 - Portada Digital



## Digital - Propuesta 1

### Portada interior

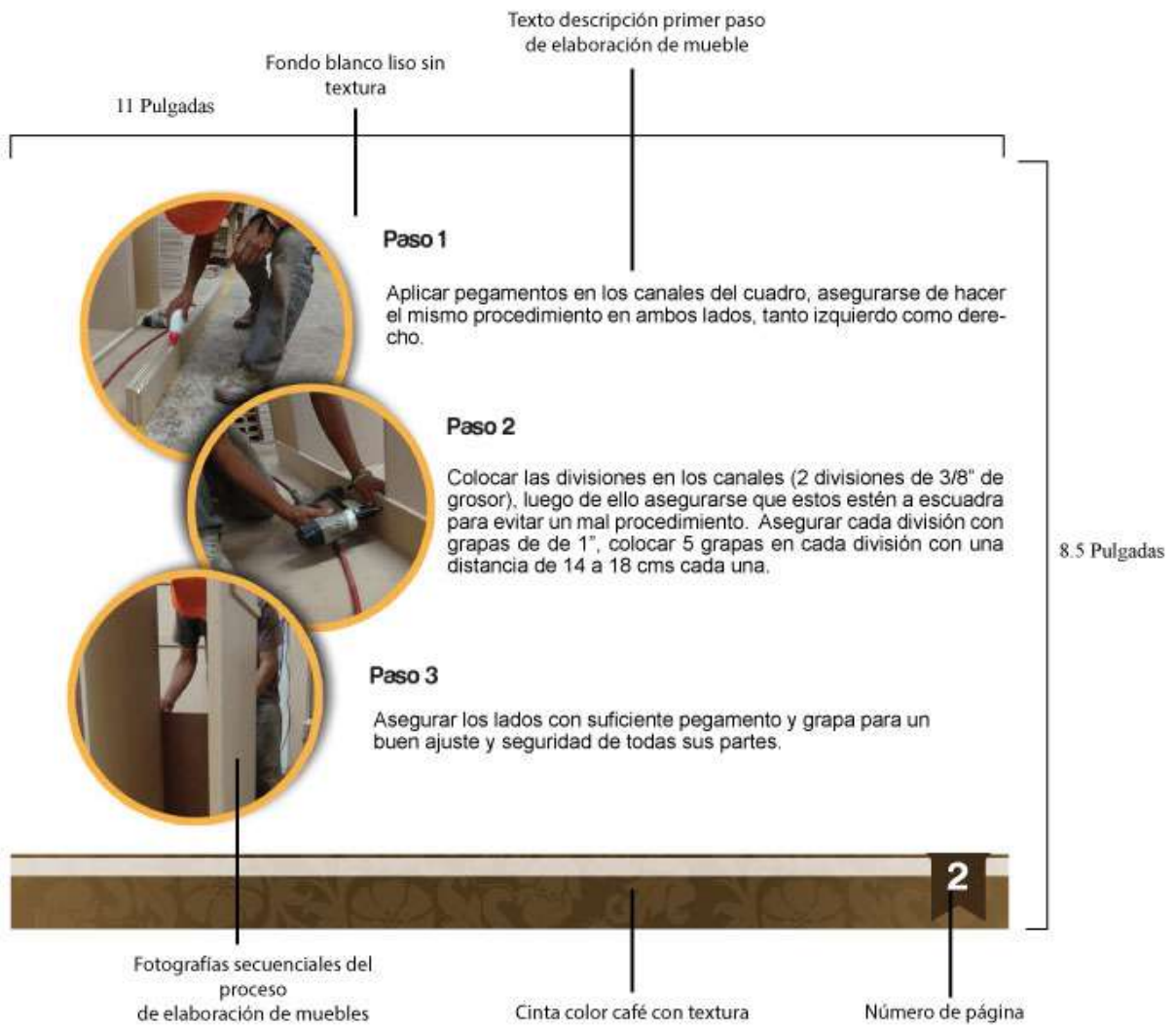
#### Propuesta 1 - Portada interior Digital



# Digital - Propuesta 1

## Página interior

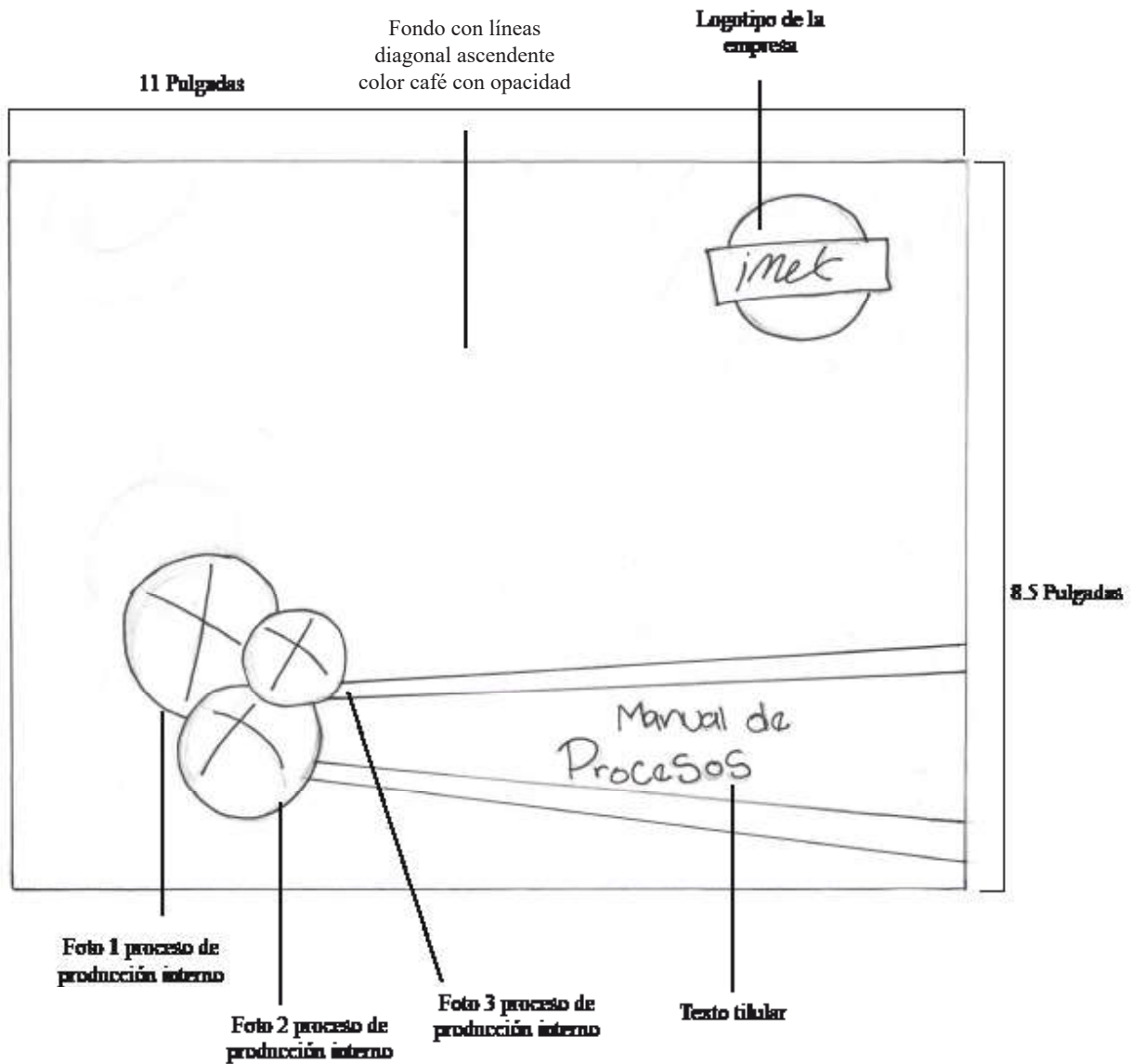
### Propuesta 1 - Página interior Digital



## Bocetaje - propuesta 2

### Portada

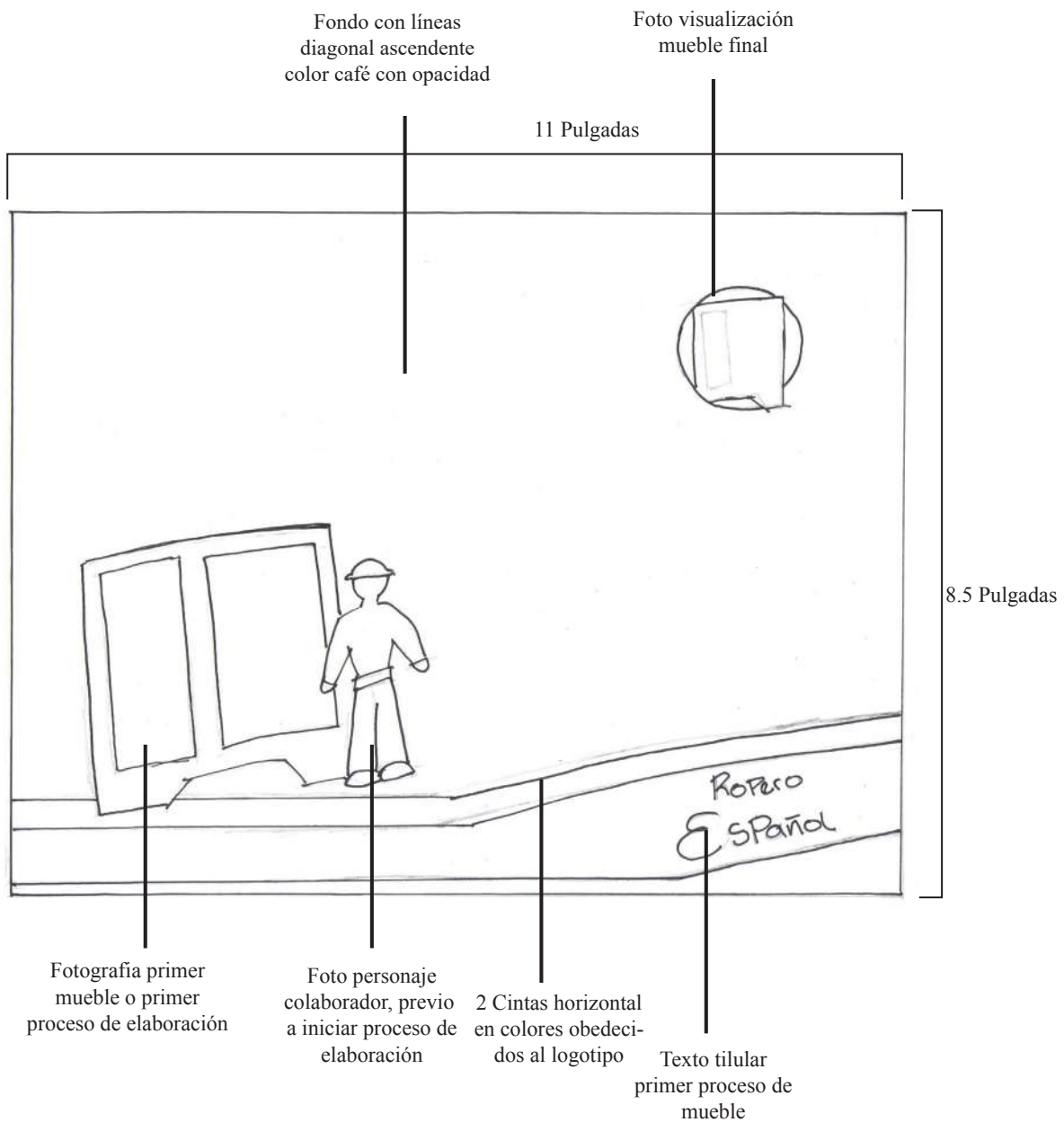
## Propuesta 2 - Boceto portada



## Bocetaje - propuesta 2

### Portada interior

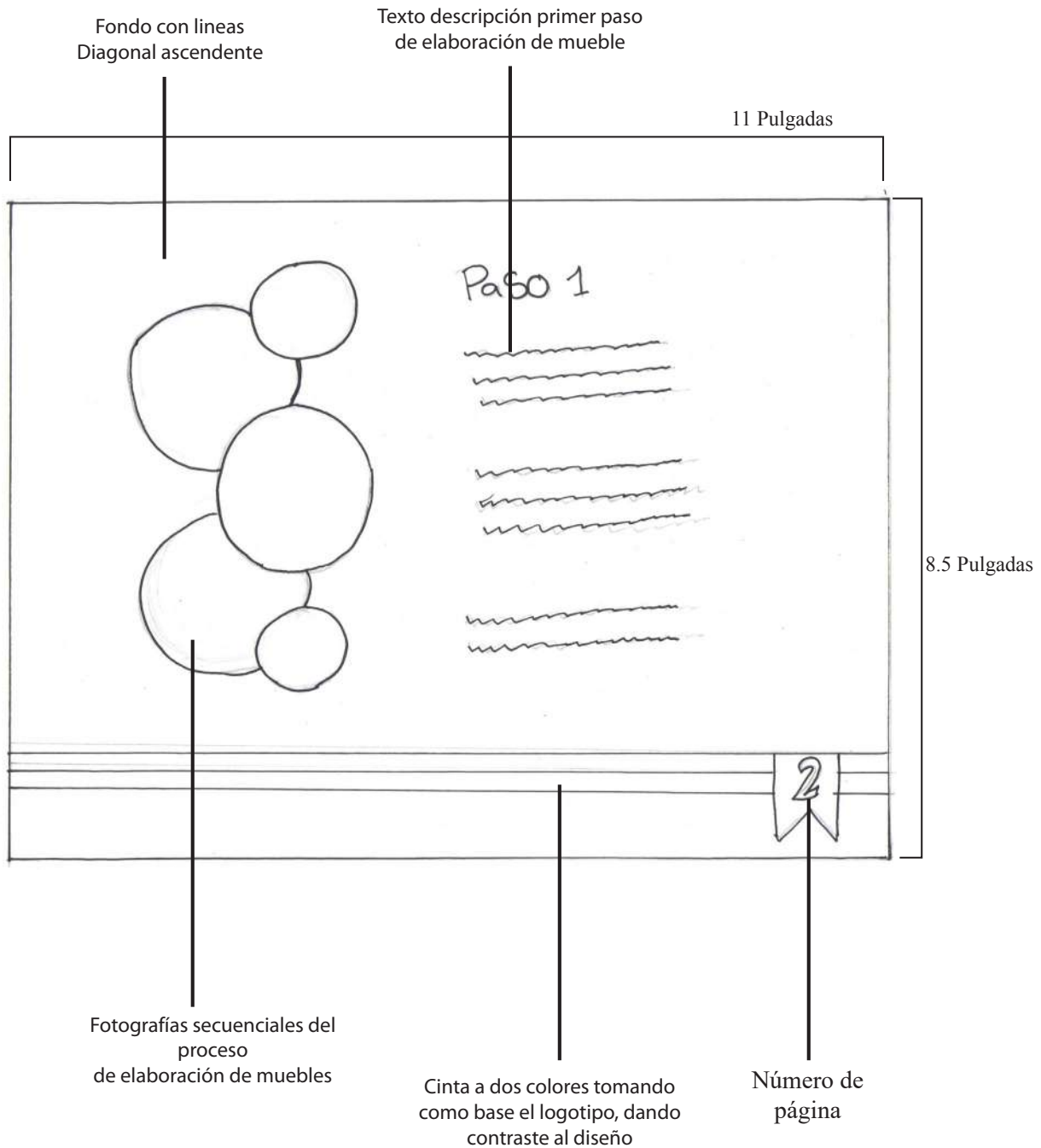
## Propuesta 2 - Boceto portada interior



## Bocetaje - propuesta 2

### Página interior

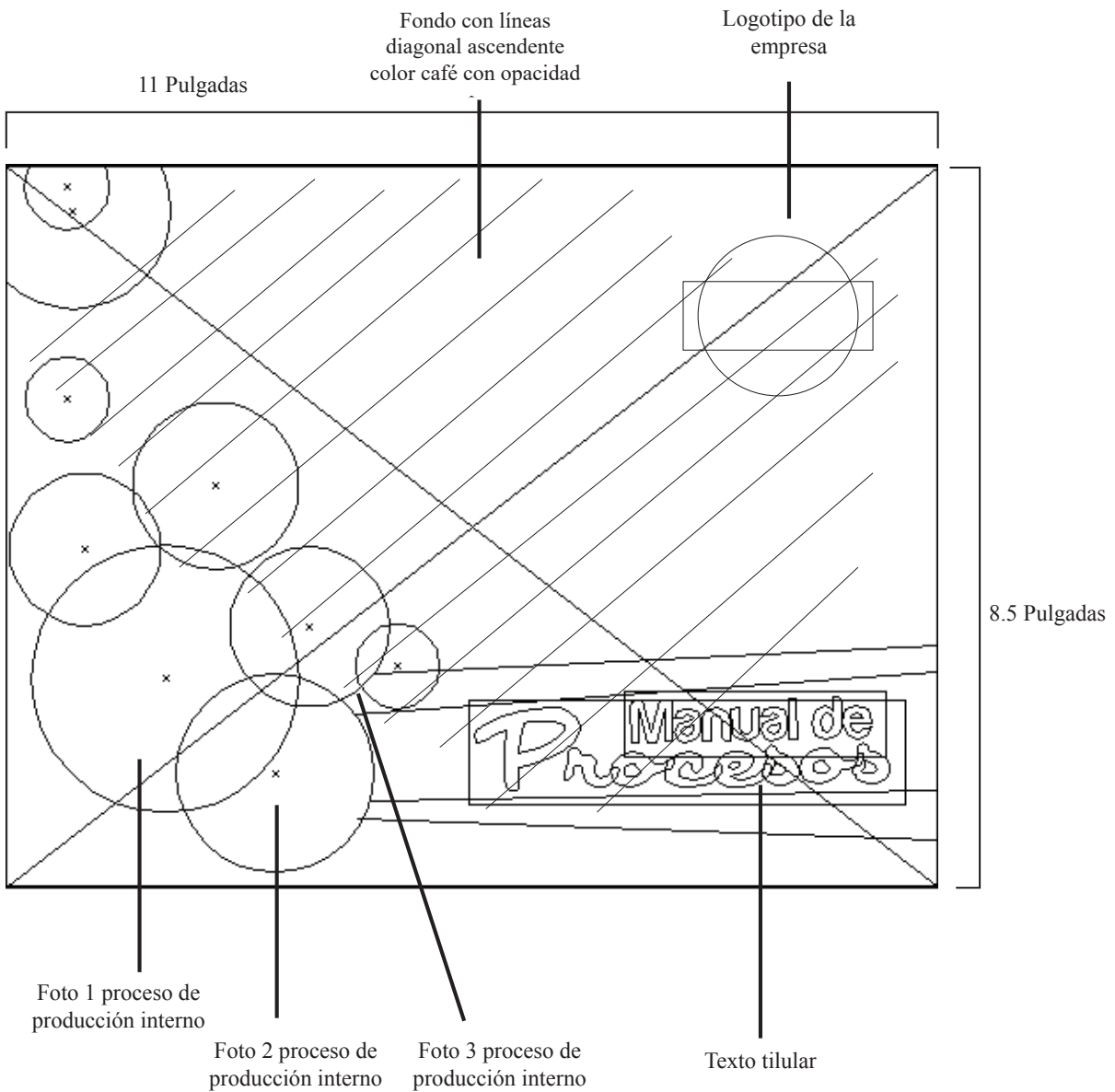
## Propuesta 2 - Boceto Página interior



## Retícula – propuesta 2

### Portada

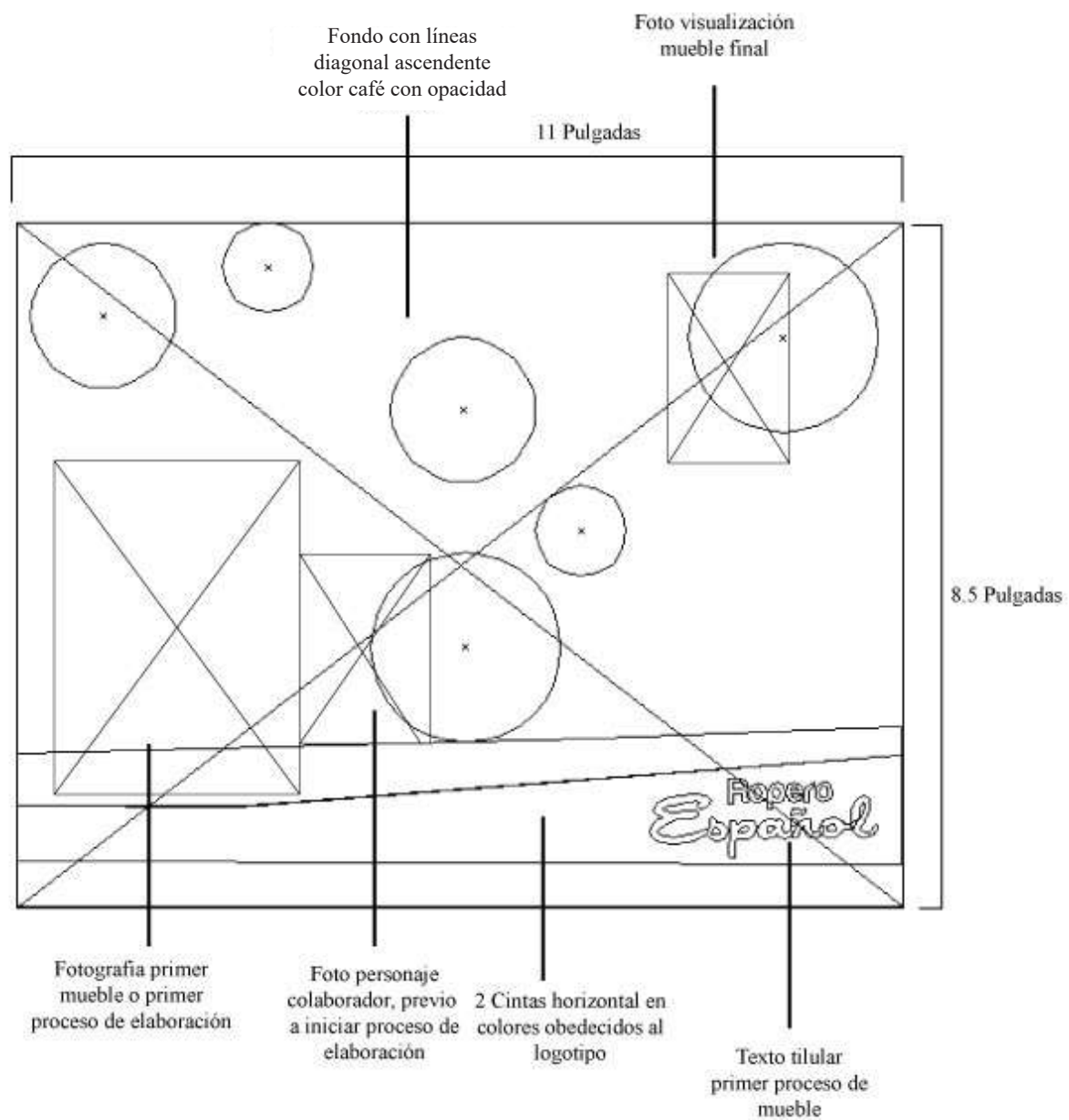
## Propuesta 2 - Retícula portada



## Retícula – propuesta 2

### Portada interior

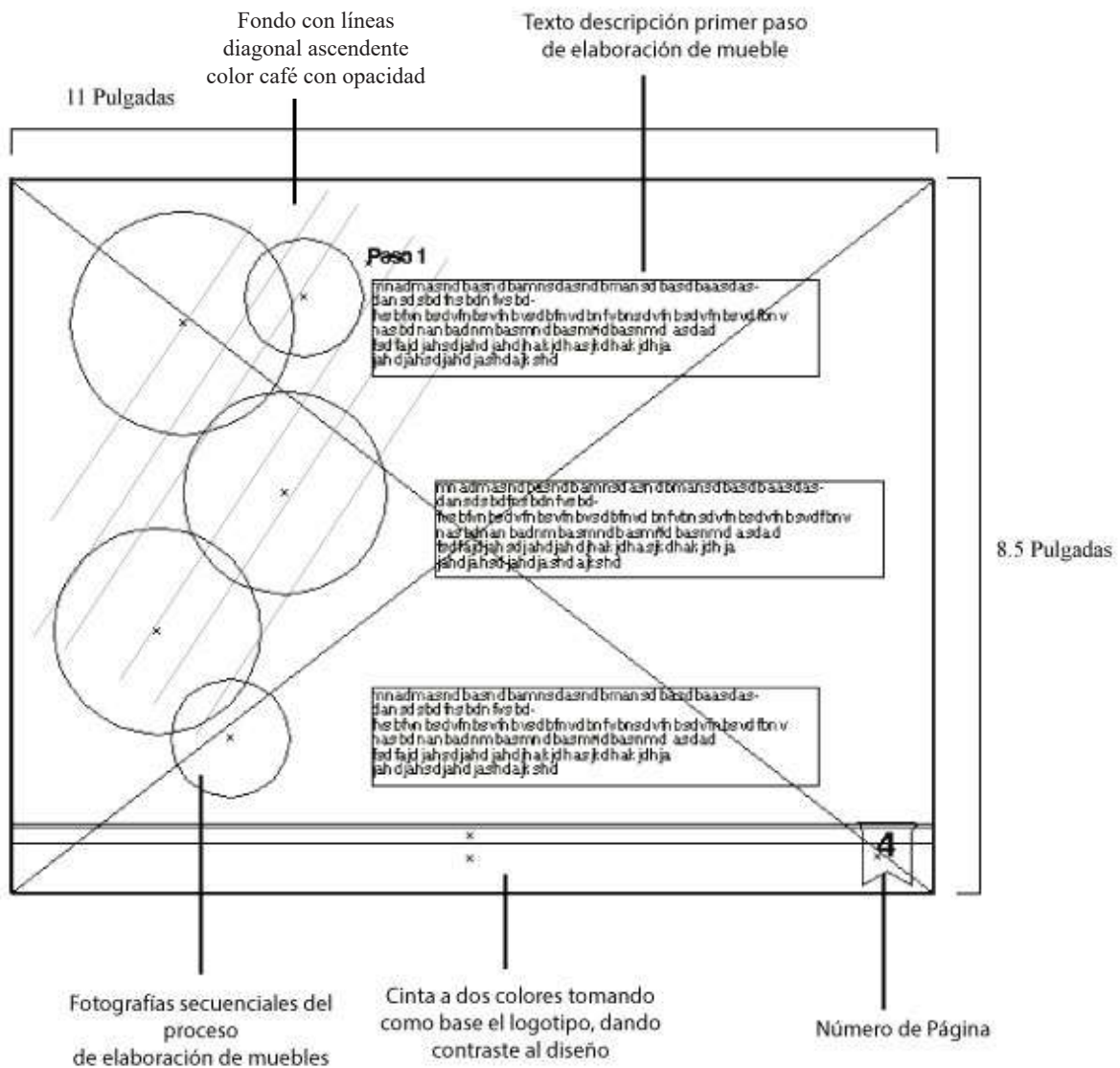
## Propuesta 2 - Reticula portada interior



## Retícula – propuesta 2

### Página interior

## Propuesta 2 - Retícula Página interna



## Digital – Propuesta 2

### Portada

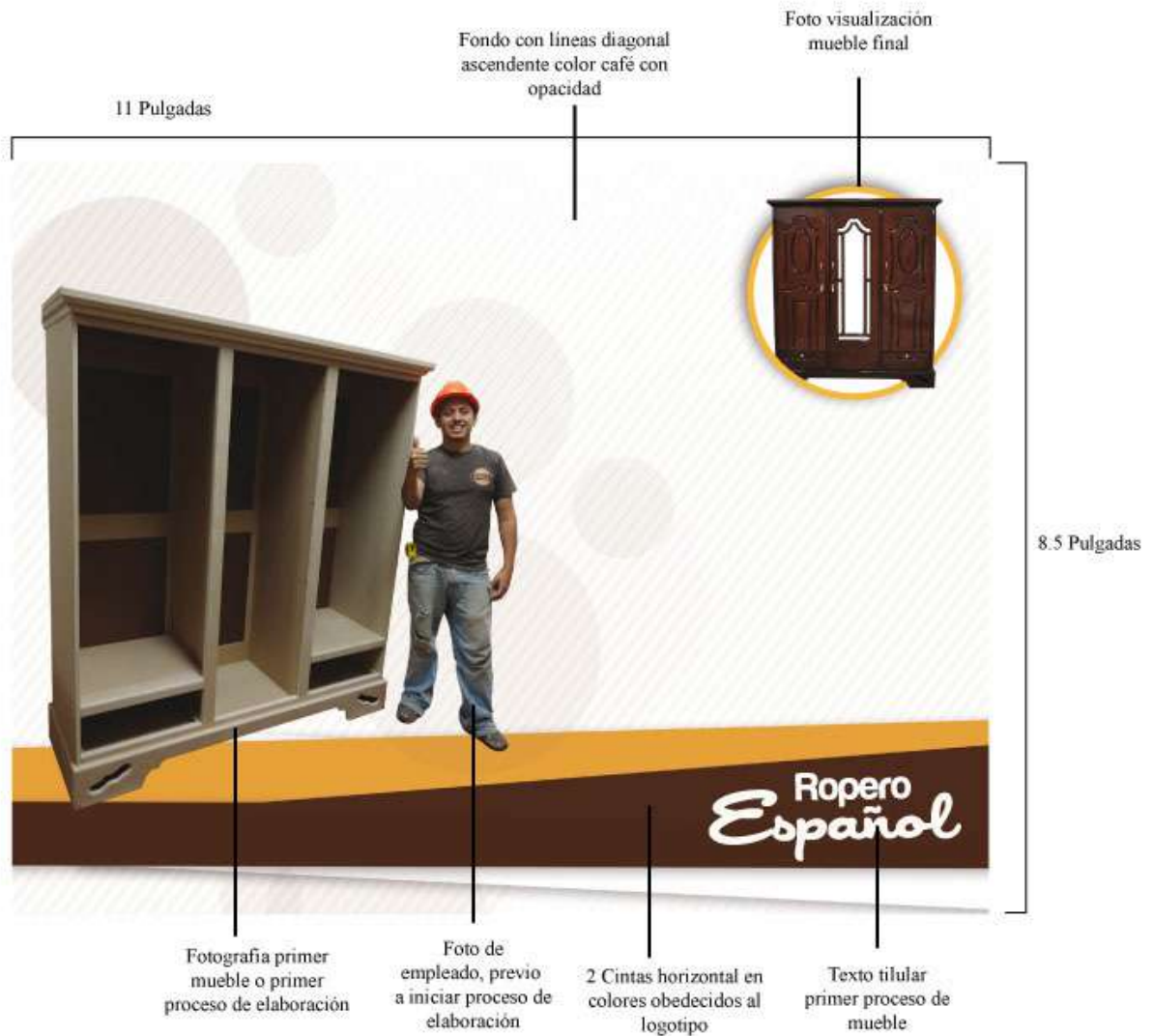
#### Propuesta 2 - Portada Digital



## Digital – Propuesta 2

### Portada interior

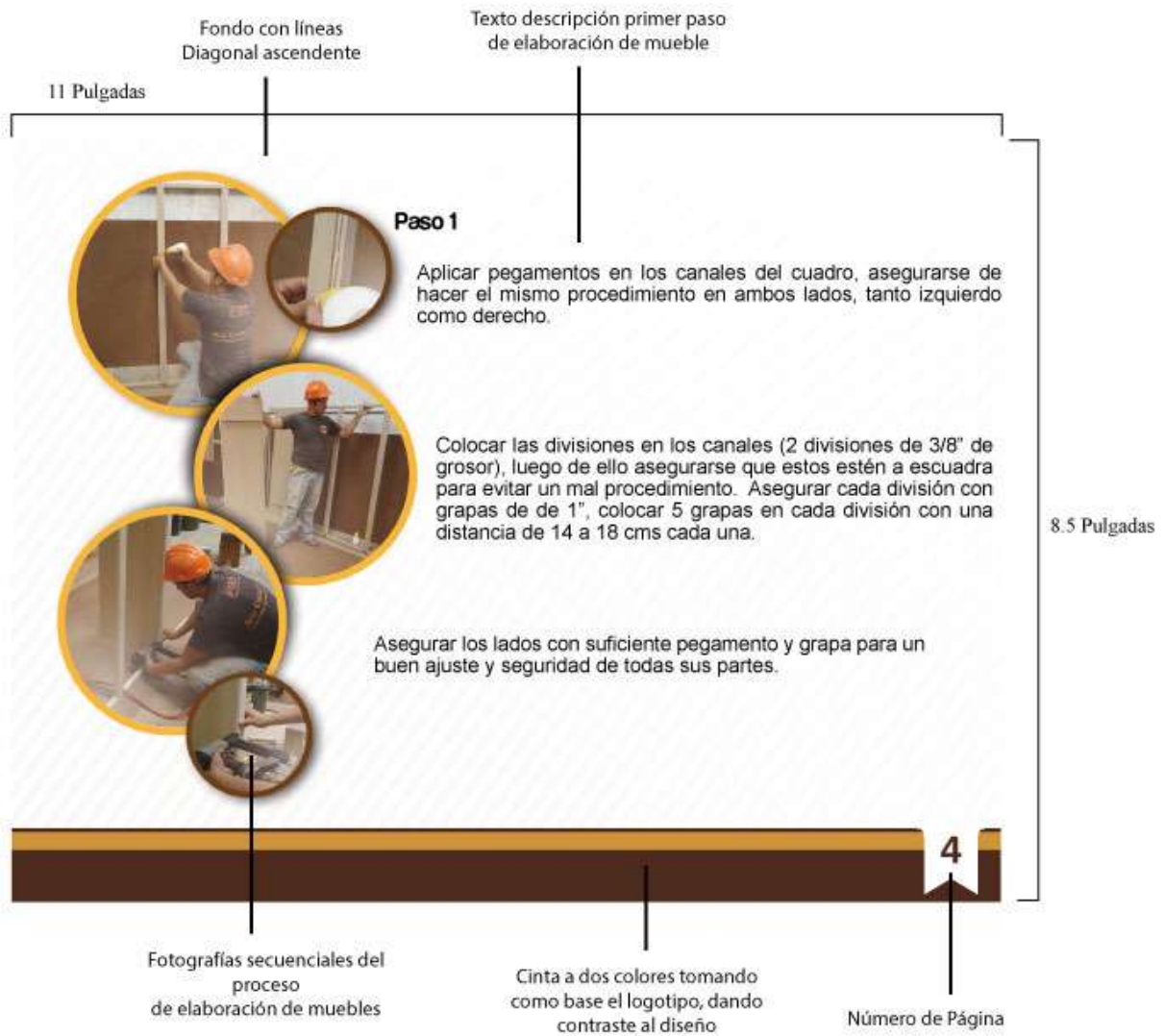
#### Propuesta 2 - Portada interna Digital



## Digital – Propuesta 2

### Página interior

#### Propuesta 2 - Página interna Digital



Las propuestas gráfica están integrados por

- Logotipo
- Fotografías
- Diseño (formas y tipografía)

**Logotipo:** La identificación de la empresa, que está integrado al inicio de cada portada.

**Fotografías:** Por este medio, se forma una secuencia para mostrar los pasos a seguir en el proceso de elaboración de muebles. Las fotografías juegan un papel importante en la comunicación visual, fácil de comprender para el colaborador

**Diseño:** El diseño transmite dinamismo e interés, basado en los colores del logotipo, se generan formas adecuadas para que sea un material interesante, elegante y sobre todo funcional.

**Tipografía:** La tipografía seleccionada forma el conjunto ideal entre los aspectos anteriores, utilizando para la parte interior en el proceso de explicación ARIAL de tamaño 13, para los titulares la tipografía Harabara, que representa dinamismo.

### **ARIAL**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

### **HARABARA**

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

## 7.4 Propuesta preliminar

A continuación se presenta la propuesta No 2 , la cual fue aprobada por el cliente. En ella se integrón fotografías diferentes según el esquema del manual.

Estas piezas corresponden al concepto creativo “Somos calidad, porque trabajamos con responsabilidad”, cabe mencionar que esta es la propuesta preliminar aún no validada.

### Pieza 1 – Portada 8.5” x 11” horizontal

La portada cuenta con un equilibrio adecuado, dando sensación de movimiento para lograr diagramación estética. La combinación de colores, formas e iconos respetan las características del logo, complementando con una fotografía, internas de la empresa.



## **Pieza 2 – Interior 8.5” x 11” horizontal**

Página interior cuenta con el mismo fondo, respetando el concepto creativo de la portada, con una diagramación limpia, centrada en texto. Dos cintas en la parte inferior basados en los colores de logotipo, con numeración acorde en la parte inferior izquierda.

### **Introducción**

Los manuales de procedimientos son aquellos instrumentos de información en los que se consigna, en forma metódica, los pasos y operaciones que deben seguirse para la realización de las funciones.

Este manual explica con detalle la estructura y los pasos para estandarizar los procesos de elaboración de muebles, este puede ser modificado en cualquier momento que la empresa lo considere necesario. Su contenido muestra en forma ordenada y general aspectos de gran importancia para la Industria de Muebles el Triunfo –IMET, S.A., ya que por medio de ellos se puede llevar correctamente la ejecución de las labores encomendadas al personal y propiciar la uniformidad en el trabajo.

Así mismo este manual es un documento oficial cuyo propósito es la mejora constante en la calidad de elaboración y una ayuda importante para los colaboradores. La correcta aplicación de este manual dentro de la organización da como resultado el aprovechamiento eficiente de todos los recursos con que cuenta la empresa.

Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

5

### Pieza 3 – Interior 8.5” x 11” horizontal

Página interior cuenta con el mismo fondo, en ella se presenta un instructivo previo a los procesos de elaboración de muebles. Los iconos son una representación grafica sencilla, complementados con texto que mejoran el funcionamiento y entendimiento.

#### Importante Saber



Lea detenidamente este manual y siga las instrucciones de armado consecutivo.



Asegúrese antes de utilizar el aire comprimido que el regulador no exceda las 100 Lbs PSI



Evite arrastrar o colocar objetos pesados sobre el mueble, si necesita moverlo por favor levántelo.



Por ningún motivo golpee ni martille el mueble, martille sólo donde este instructivo se lo indique.

Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

#### **Pieza 4 – Portada Interior 8.5” x 11” horizontal**

Portada interior, cuenta con el mismo fondo del resto, en ella se presenta el primer proceso de elaboración de muebles. Con la descripción gráfica del primer modelo a desarrollar, complementado con una fotografía en la esquina superior derecha en representación del modelo como orientación. El texto sirve como titular respetando la misma tipografía para cada titular en la parte inferior derecha.



## Pieza 5 – Interior proceso 8.5” x 11” horizontal

Página interior de proceso, en ella se muestra una secuencia fotográfica del proceso de elaboración de mueble, envueltas en un marco circular para darle estética a cada foto. La aplicación de la tipografía consta como respaldo a la secuencia de fotografía para mejor entendimiento. Tanto el fondo, fotografías y texto del resto de páginas internas corresponden a la misma secuencia y diagramación, ordenadas con el número de compaginación correspondiente.



**Paso 1**

Aplicar pegamentos en los canales del cuadro, asegurarse de hacer el mismo procedimiento en ambos lados, tanto izquierdo como derecho.

Colocar las divisiones en los canales (2 divisiones de 3/8" de grosor), luego de ello asegurarse que estos estén a escuadra para evitar un mal procedimiento. Asegurar cada división con grapas de de 1", colocar 5 grapas en cada división con una distancia de 14 a 18 cms cada una.

**10**

## **Pieza 6 – Contraportada 8.5” x 11” horizontal**

Contraportada, esta la parte final del manual, identificada con los mismos colores del manual, en ella no se cuenta con tipografía a requerimiento del cliente, únicamente con el logo de la empresa centrado en la parte superior.



# Capítulo VIII

Validación Técnica

## **Validación técnica**

Después de haber concluido el diseño y la propuesta preliminar del material impreso, será sometido a una revalidación técnica para evaluar la calidad de su contenido.

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cuantitativo y cualitativo. El primero servirá para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos, y a través del enfoque cualitativo se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará al cliente, a 25 personas, hombres del grupo objetivo y a 2 expertos en el área de comunicación y diseño.

### **8.1 Población y muestreo**

Para la validación técnica final, se procederá a evaluar el rendimiento y el grado de aceptación del proyecto, para lo que se implementará un instrumento de medición cuantitativa y cualitativamente, dividido en las siguientes partes:

- Parte Objetiva
- Parte Semiológica
- Parte Operativa

### **Con la finalidad de obtener los siguientes aspectos:**

Reafirmar los logros obtenidos relacionados con los objetivos planteados en el presente proyecto.

Verificar los elementos del diseño que entran en juego en la creación del manual

Comprobar que se cumplen los principios y mensajes de los contenidos a transmitir.

La validación técnica del proyecto se efectuará tomando en cuenta tres grupos: los especialistas en comunicación y diseño, el cliente y el grupo objetivo.

Los especialistas en comunicación y diseño (2 encuestados) certificarán el proceso de validación y su crítica constituye el profesionalismo y objetividad en el material impreso, verificando la parte semiológica, operativa y otros aspectos técnicos.

Por parte del cliente la validación será un representante del departamento productivo y administrativo. 25 colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo, IMET, S.A. serán los encargados de la validación del grupo objetivo.

La finalidad es establecer los parámetros de referencia para determinar la eficiencia del proyecto e identificar los aspectos clave.

## **8.2 Método e instrumentos**

Para obtención de los objetivos deseados es necesario determinar la metodología a utilizar, de tal manera que para validar el presente proyecto es necesario elegir como referencia una herramienta investigativa que permita reunir toda la información relacionada, evaluar el alcance y efectividad del proyecto.

### **La Encuesta**

La encuesta será la herramienta a utilizar, que está compuesta por 12 preguntas de opción múltiple, distribuida en tres partes esenciales para mejorar los resultados: parte objetiva, semiológica y operativa.

**Parte objetiva:** Evalúa y confirma los objetivos tanto generales como específicos planteados para el proyecto, asimismo de los objetivos de comunicación y diseño.

**Parte Semiológica:** Es la que está compuesta por el conjunto de elementos visuales, que transmite el mensajes y la idea del concepto creativo constituido por el color, la tipografía, el fondo, la forma, la diagramación, el estilo y el movimiento.

**Parte operativa:** Es la que confirma que el manual sean funcional, práctico y cómodo para el interesado.



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución de La Educación

Facultad de Ciencia de la Comunicación FACOM  
Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Puesto: \_\_\_\_\_

Años de experiencia en profesión: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Experto

Cliente

Grupo Objetivo

Género

Masculino

Femenino

### Encuesta de Validación del Proyecto

**"Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-"**

#### Antecedentes

Industria de muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa de fabricación y comercialización de muebles para el hogar, que proporciona productos de calidad, variedad e innovación. Con más de 25 años de experiencia en el mercado guatemalteco ofreciendo una cartera amplia de muebles y diseños.

Una carencia fundamental detectada en conjunto con Industria de Muebles El Triunfo es la falta de un manual que permita estandarizar los procesos de la elaboración de muebles a los colaboradores, por ello se considerando necesario la implementación de un manual que a través de la comunicación y el diseño forme un mecanismo que permita el desarrollo industrial de una forma entendible y clara.

#### Instrucciones

Conteste las siguientes preguntas de validación, marcando con una "X" la opción a su consideración después de observado los materiales impresos.

#### Parte Objetiva

1.-¿Cree que es necesario el diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo, -IMET, S.A.

SI

NO

2.-¿Cree que es necesario investigar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño para fundamentar este proyecto?

SI

NO

3.-¿Considera necesario recopilar y recabar información acerca de los procesos internos de elaboración de la fabricación de muebles que permita desarrollar el proyecto?

SI

NO

4.-¿Considera necesario diagramar con fotografías el manual impreso para la Industria de Muebles El triunfo –IMET S.A.-, para que este sea entendible?

SI

NO

### **Parte Semiológica**

---

5.-¿Según su criterio, el manual connota confianza y seguridad?

MUCHO

POCO

NADA

6.-¿Según su criterio, los colores utilizados en el manual connotan elegancia?

MUCHO

POCO

NADA

7.-¿Según su criterio, la tipografía utilizada en el manual es legible?

MUCHO

POCO

NADA

8.-¿Según su criterio, las imágenes utilizadas connotan confianza?

MUCHO

POCO

NADA

9.-¿Según su criterio, la diagramación utilizada en el manual de procesos genera interés y estabilidad al lector?

MUCHO

POCO

NADA

### **Parte Operativa**

---

10.-¿Considera que la orientación horizontal del manual es la adecuada?

SI

NO

11.-¿Considera que la información proporcionada en el manual es la necesaria para capacitar a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo -IMET, S.A.-?

SI

NO

12.-¿Considera que el tamaño del manual 8.5" x 11" es el correcto?

SI

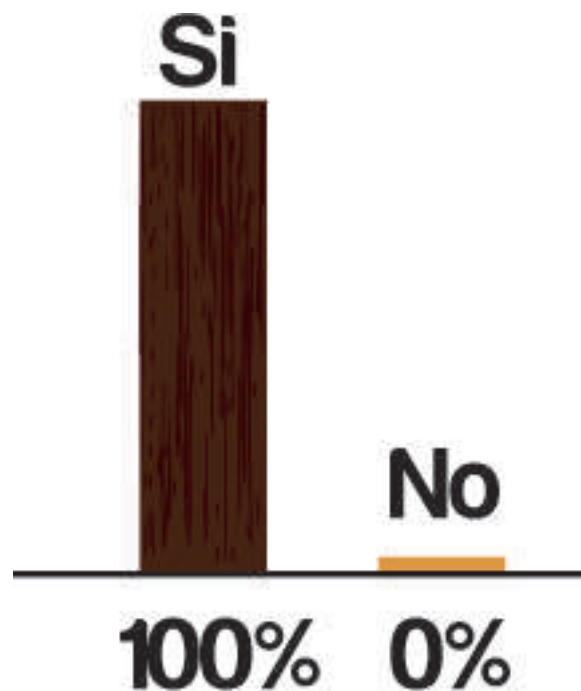
NO

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

A través de graficas e interpretación, se presenta los resultados obtenidos en el instrumento de investigación, dando los siguientes resultados, previo a proponer una solución factible a nivel práctico.

#### Parte Objetiva

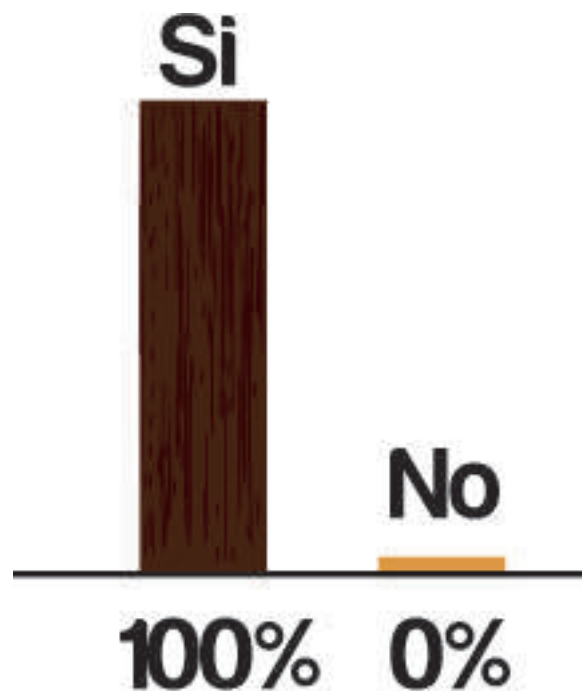
1.-¿Cree que es necesario el diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo, -IMET, S.A.-



#### Interpretación

El resultado de la primera pregunta fue el siguiente: el 100% de la población encuestada cree que es necesario el diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo, -IMET, S.A. Por lo tanto, dicha pregunta cumple con el primer objetivo planteado en el proyecto de graduación.

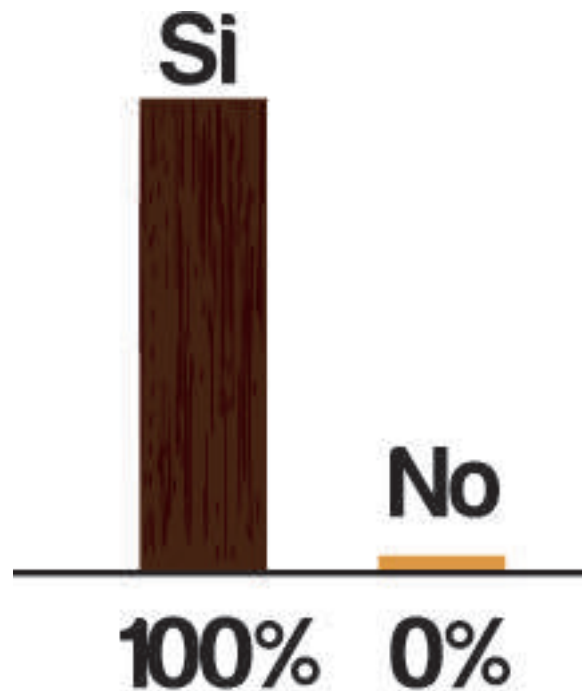
**2.-¿Cree que es necesario investigar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño para fundamentar este proyecto?**



### **Interpretación**

El resultado de la primera pregunta fue el siguiente: el 100% de la población encuestada cree que es necesario investigar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño para fundamentar este proyecto. Por lo tanto, dicha pregunta cumple con el segundo objetivo planteado en el proyecto de graduación.

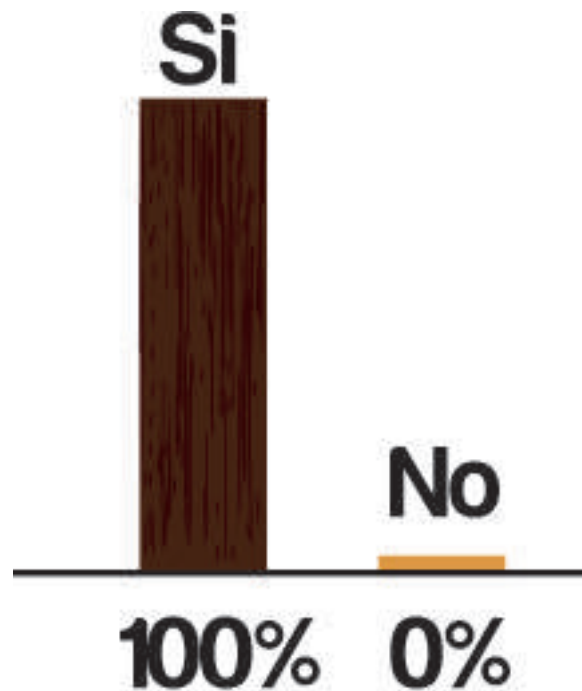
**3.-¿Considera necesario recopilar y recabar información acerca de los procesos internos de elaboración de la fabricación de muebles que permita desarrollar el proyecto?**



### **Interpretación**

El resultado de la primera pregunta fue el siguiente: el 100% de la población encuestada considera necesario recopilar y recabar información acerca de los procesos internos de elaboración de la fabricación de muebles que permita desarrollar el proyecto. Por lo tanto, dicha pregunta cumple con el tercer objetivo planteado en el proyecto de graduación.

**4.-¿Considera necesario diagramar con fotografías el manual impreso para la industria de Muebles El triunfo –IMET S.A.-, para que este sea entendible?**

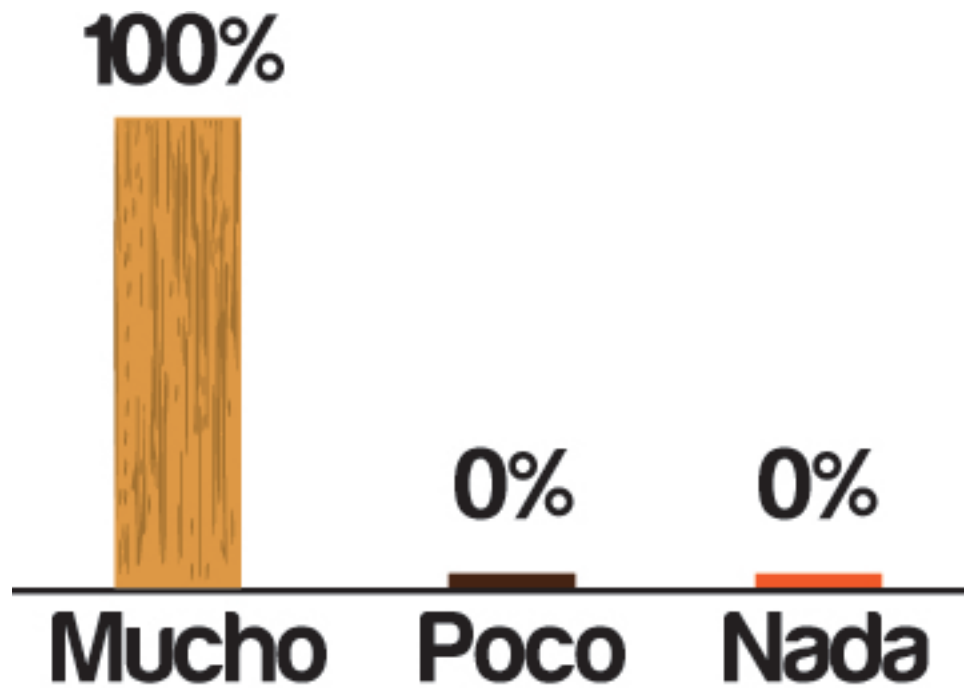


### **Interpretación**

El resultado de la primera pregunta fue el siguiente: el 100% de la población encuestada considera necesario diagramar con fotografías atractivas el manual impreso para la industria de Muebles El triunfo –IMET S.A.-, para que este sea entendible. Por lo tanto, dicha pregunta cumple con el cuarto objetivo planteado en el proyecto de graduación.

## Parte Semiológica

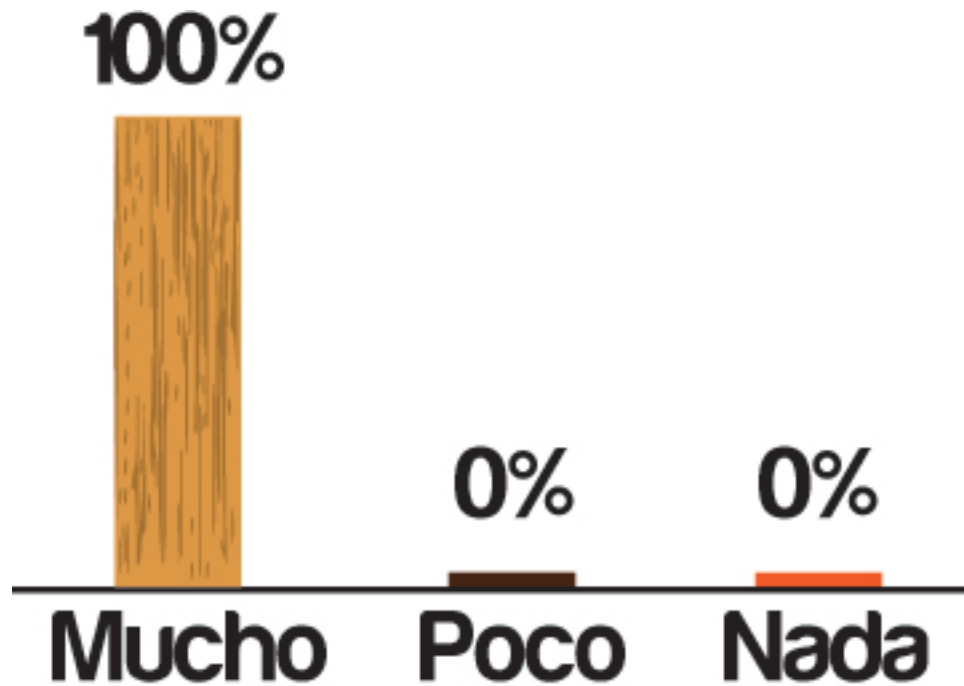
5.-¿Según su criterio, el manual connota confianza y seguridad?



## Interpretación

El 100% de los encuestados reflejan que el manual impreso connota confianza y seguridad.

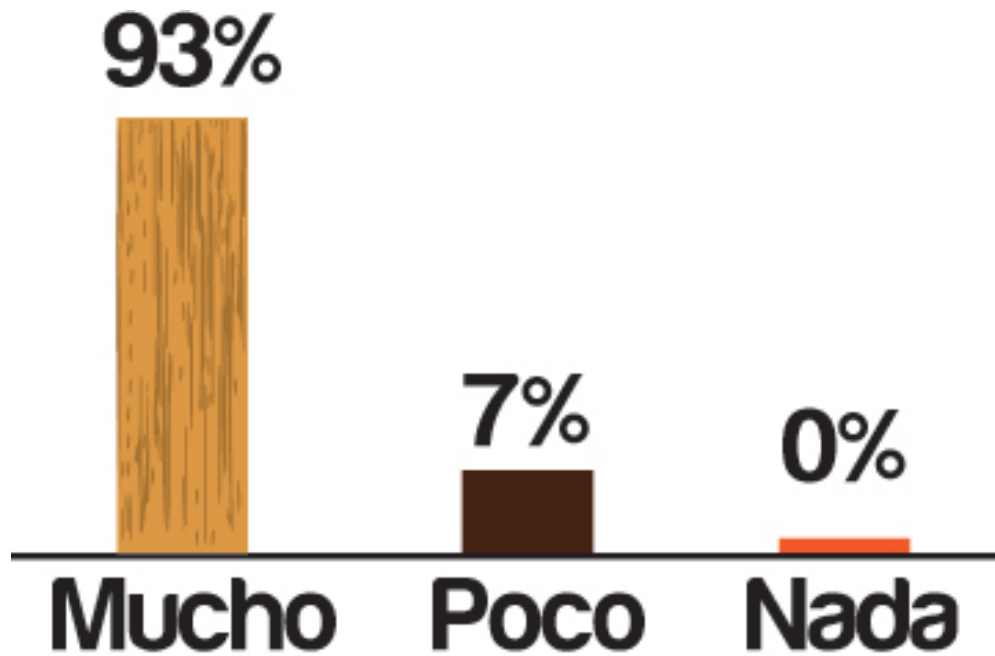
6.-¿Según su criterio, los colores utilizados en el manual connotan elegancia?



### Interpretación

El 100% de la muestra considera que los colores utilizados en el manual connotan elegancia, pues estos colores obedecen al logotipo de la empresa.

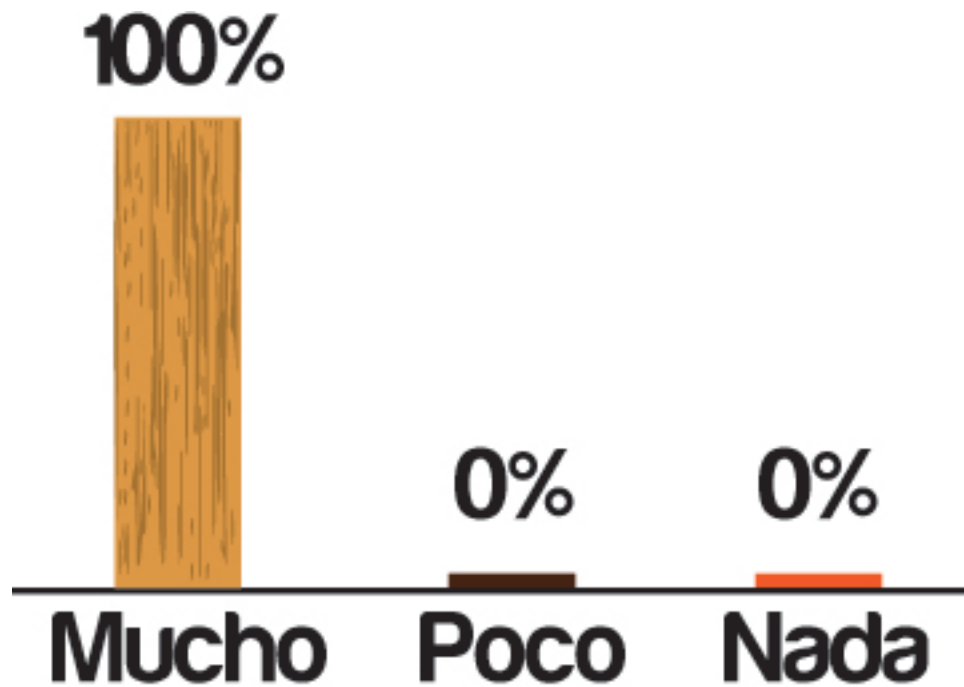
7.-¿Según su criterio, la tipografía utilizada en el manual es legible?



### Interpretación

El 93% (26 personas) considera que la tipografía utilizada en el manual es legible, mientras el 7% (2 personas) considera muy pequeñas las letras internas del manual.

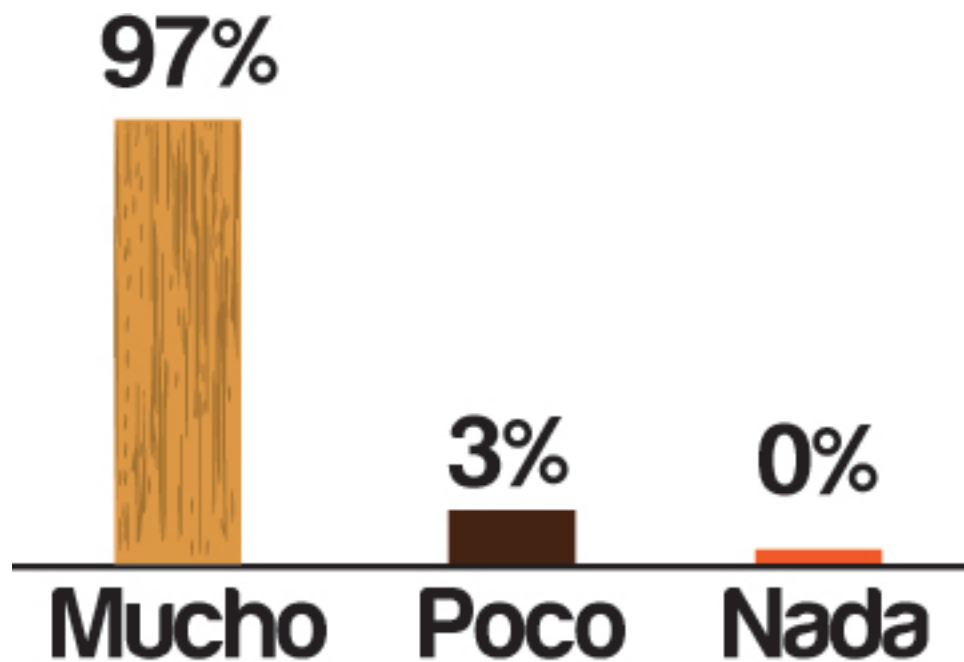
8.-¿Según su criterio, las imágenes utilizadas connotan confianza?



#### Interpretación

El 100% considera que las imágenes utilizadas connotan confianza y son las adecuadas para este manual.

9.-¿Según su criterio, la diagramación utilizada en el manual de procesos genera interés y estabilidad al lector?

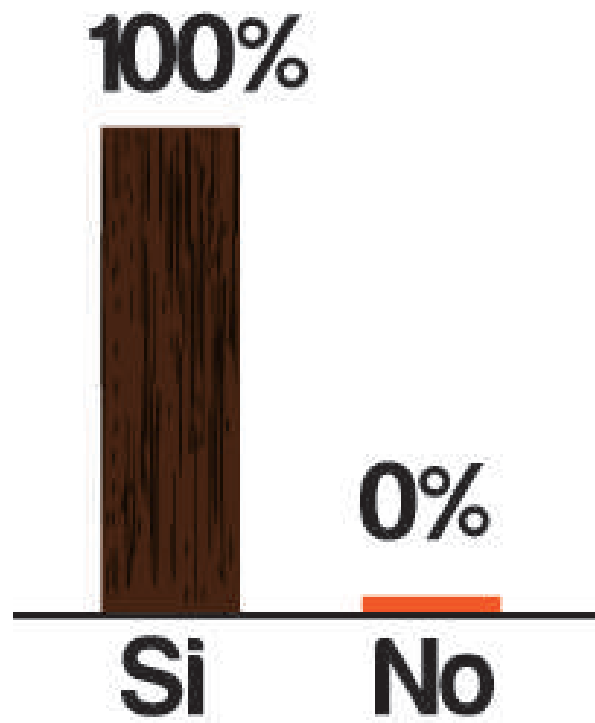


### Interpretación

El 97% (27 personas) considera que la diagramación utilizada en el manual de procesos genera interés y estabilidad al lector, mientras tanto el 3% (1 persona) considera que genera poco interés.

### Parte Operativa

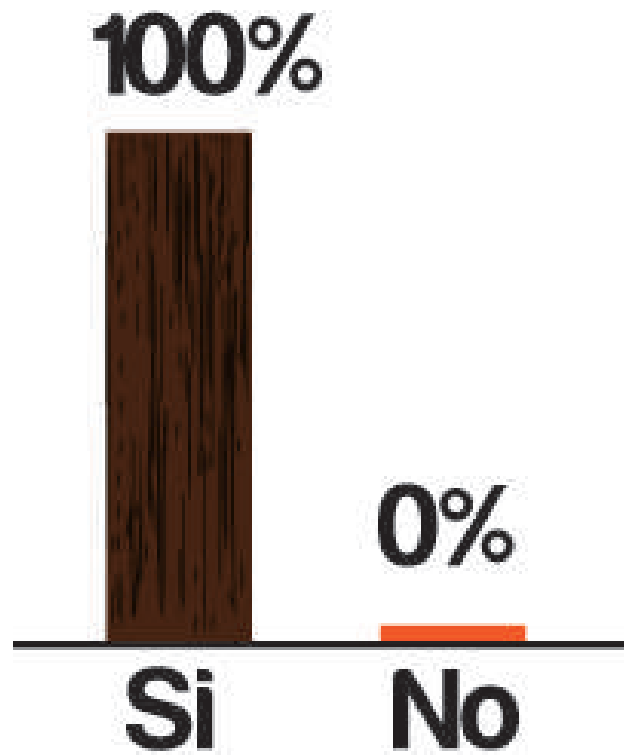
10.-¿Considera que la orientación horizontal del manual es la adecuada?



### Interpretación

El 100% considera ideal y sobre todo que la orientación horizontal del manual es la adecuada para su uso.

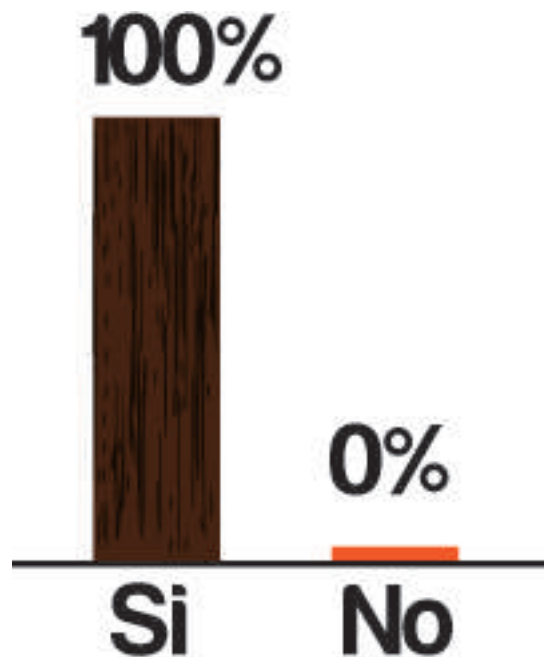
11.-¿Considera que la información proporcionada en el manual es la necesaria para capacitar a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo -IMET, S.A.?



### Interpretación

El 100% considera que la información proporcionada en el manual es la necesaria para capacitar a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo -IMET, S.A.

12.-¿Considera que el tamaño del manual 8.5” x 11” es el correcto?



### Interpretación

El 100% considera que el tamaño del manual 8.5” x 11” es el correcto y visualmente muy atractivo para su uso.

### 8.4 Cambios en base a los resultados

Una vez realizado el proceso de validación dirigida al cliente, grupo objetivo y grupo de profesionales, se concluyen las siguientes observaciones:

**Cliente:** El cliente consideró solo una adaptación de titular en la portada del manual. El resto del manual cumple con los requerimientos para su aplicación.

**Grupo objetivo:** No dieron observación negativa, ya que consideran la parte grafica y escrita factible para su uso.

**Profesionales de comunicación y diseño:** Los profesionales, bajo la objetividad y profesionalidad, determinaron el cambio al tamaño de tipo de letra en la descripción del proceso, pues considerando que debe ser lo bastante legible. El empleo adecuado de imágenes y texto bajó un equilibrio considerado óptimo en su estructura.

Los cambios quedaron de la siguiente manera:

**Antes**

**Portada manual de procesos 8.5” x 11” Horizontal**



Lugar asignado para agregar nuevo titular

Después

Portada manual de procesos 8.5" x 11" Horizontal –CAMBIOS-



Se integró al manual, el siguiente titular "Área de Armado" en la portada inicial.

Antes

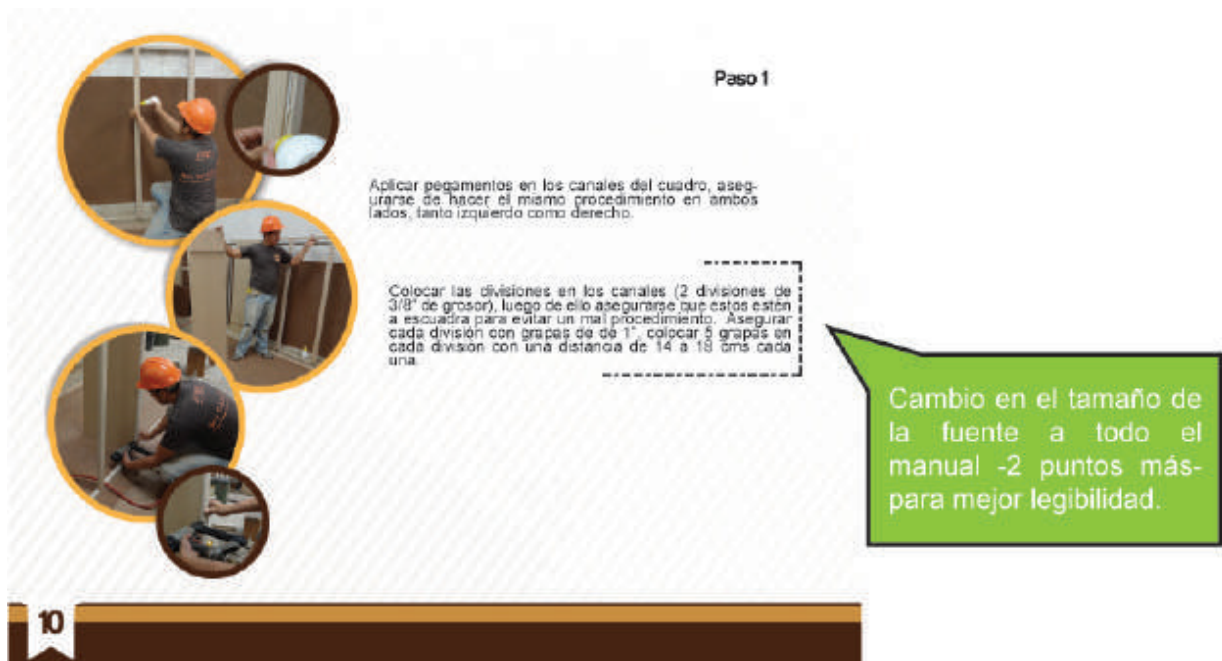
Página interna manual de procesos 8.5" x 11" Horizontal



Tamaño de letra muy pequeña

Después

### Página interna manual de procesos 8.5” x 11” Horizontal –CAMBIOS-



#### 8.4.3 Incluir el razonamiento o justificación

Una vez realizada las modificaciones respectivas, se pretende con ello aumentar la efectividad y aceptación del manual de procesos al 100%, considerando las sugerencias y observaciones de los encuestados.

Con la finalidad de aumentar el nivel de satisfacción del proyecto, se procedió a cambiar el tamaño de letra a todo lo interior, para mejor legibilidad y que a su vez sea entendible. Asimismo se insertó un texto adicional a la portada que ayudará a complementar el contexto del manual.

# Capítulo IX

Propuesta Gráfica Final

## **Propuesta gráfica final**

De acuerdo con la solicitud del cliente y la problemática planteada, se elaboró un manual impreso, que se titula:

**“Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-”**

Con el manual se pretende estandarizar los procesos de producción de muebles de madera, que ayude a la mejora continua a los colaboradores.

### **Portada**

Con dimensiones de 8.5” X 11”, acopla colores del logo tipo para respetar la identidad de la empresa, complementado con fotos que realcen y den una visión general del contenido. Con un balance adecuado a la portada, muestra de forma sencilla un manual de calidad, elegante y serio.

### **Índice**

Con indicadores asociados que permite la ubicación del material, este será un vistazo al interior del manual, con diseño apropiado y muy limpio para crear un material interesante.

### **Introducción**

En una explicación amplia pero a la vez sencilla, se da el preámbulo del contenido del manual. Con diseño acorde al contenido, se muestra de forma sobria y elegante con dos cintas en la parte inferior al obedecer los colores ya implementados en todo el manual, en dimensiones de 8.5” X 11” con orientación horizontal.

## **Importante Saber**

Parte importante del manual impreso, en ella la creación de iconos indicadores y texto asociado implementan una serie de recomendaciones a seguir, antes de adentrarse al manual de proceso, respetando la línea de diseño con dos cintas en la parte inferior, adecuadas al color del logotipo de la empresa.

## **Portada interior**

Es la presentación gráfica del primer proceso que estandarice la fabricación de muebles de madera, portando un titular que identifica el primer proceso y dos imágenes, una previa y otra con el producto final, para facilitar la función de entendimiento del colaborador, acoplados para dar el equilibrio perfecto a la diagramación. Utilizando el mismo fondo en todas las páginas, está complementado con dos cintas en base a los colores del logotipo, para darle movimiento a la portada interna. En este manual se presentan 4 portadas interiores, como división de 4 modelos de muebles, según su proceso.

## **Hoja Interior de proceso**

En ella se explica, paso a paso, el proceso de elaboración de los muebles de madera, con fotos interactivas secuenciales con diseño ovalado para una mejora visual que guste, apoyada con texto mínimo en tamaño 13 Arial para ser lo suficientemente legible. Cada página consta de 4 a 5 fotos máximas con una secuencia para mayor entendimiento. Bajo un fondo en líneas diagonales muy suaves en su color y dos cintas que obedece a los colores del logotipo y la secuencia de compaginación para encontrar los proceso con facilidad.

El manual está constituido con 65 páginas de contenido en tamaño de 8.5” X 11” horizontal, bajo una línea de diseño establecida obediendo los colores del logotipo de la empresa, para generar

una identidad corporativa adecuada, complementado con fotos secuenciales que permiten sea un manual gráfico interesante.

### **Contraportada**

La parte final del manual, siguiendo la línea gráfica de la portada, únicamente presenta el logotipo de la empresa, bajo el mismo fondo para amalgamar diseño gráfico del manual de procesos.

Portada 8.5” X 11” horizontal



Página 2 - 8.5” X 11” horizontal

### Esta es Nuestra Historia

Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.- fue fundada en el año de 1979 con el nombre de “La Ceiba”, con la idea de crear muebles artesanales utilizando para ello herramientas manuales, teniendo su centro de operaciones en un pequeño lugar ubicado en la avenida Bolívar de la zona 8 de la ciudad capital.

En 1982 se traslado a una bodega de dimensiones más grandes comparada a la ubicación anterior situadas en la zona 11; ese mismo año cambia el nombre de la empresa a “Muebles El Triunfo”. A consecuencia de la amplitud de las instalaciones fue posible realizar su primera inversión en maquinaria industrial y así aumentar las líneas de producción elaborando una mayor gama de muebles, siempre bajo el concepto de crear para los clientes muebles únicos con acabados finos; luego de 20 años de arduo trabajo en el año 2,002 se logro reubicar, un lugar donde se adaptara a la visión de crecimiento de la empresa donde finalmente se traslada a su nueva y actual ubicación, en Calzada Atanasio Tzul, constituyéndose con el nombre de Industria de Muebles El Triunfo -IMET, S.A.-, en estas instalaciones se implementaron oficinas administrativas, departamentos específicos de producción los cuales cuentan con herramientas, equipo y maquinaria de alta tecnología, como equipo computarizado de corte y grabado así como cabinas de aplicación de acabados.

En la actualidad IMET, S.A., se constituye por ser una empresa comprometida con los valores y filosofía de calidad inculcada en todos los colaboradores de la empresa, teniendo la firme convicción de que no hay producto de calidad si este no se trabaja con gente de calidad.

Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

2

Índice - 8.5" X 11" horizontal

**Índice**

Introducción	5
Importante Saber	7-8
Ropero Español	9-18
Closet Europeo Normal	19-32
Closet Europeo de Lujo	33-48
Trinchante Sevilla	49-65

Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

**3**

Página 4 - 8.5" X 11" horizontal



## Introducción 8.5” X 11” horizontal



## Página 6 - 8.5” X 11” horizontal



## Importante Saber (recomendaciones previas) 8.5" X 11" horizontal

**Importante Saber**

-  Lea detenidamente este manual y siga las instrucciones de armado consecutivo.
-  Asegúrese antes de utilizar el aire comprimido que el regulador no exceda las 100 Lbs PSI
-  Evite arrastrar o colocar objetos pesados sobre el mueble, si necesita moverlo por favor levántelo.
-  Por ningún motivo golpee ni martille el mueble, martille sólo donde este instructivo se lo indique.

Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

**7**

## Importante Saber (recomendaciones previas) 8.5" X 11" horizontal

-  Es necesario proteger el mueble o las piezas del contacto con el agua o humedad.
-  No exponga las piezas al calor excesivo ni al fuego, para evitar desastres.
-  No utilice aditivos o abrasivos para limpiar las piezas, de ser necesario remover con trapo en seco.

Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

**8**

## Portada interna 8.5" X 11" horizontal



## Hojas Interior de proceso 8.5" X 11" horizontal



## Paso 2

Aplicar pegamento en las puntas de los cuadros (x4), para luego colocar los costados (2 costados de 5/8" de grosor, uno izquierdo y otro derecho) y asegurarlos con grapas de 1 1/2", una grapa por lado de cuadro, todo ello para asegurar su adherencia correcta.



11



## Paso 3

Aplicar pegamento a los 3 refuerzos de respaldo, tanto en la parte del canal como en los lados de dicho refuerzos. Colocar el primero de ellos en la parte baja del mueble de forma horizontal, sujetando los lados con grapa de 1 1/2" y el centro con grapa de 1" (2 de cada lado).

Luego colocar los respaldos de CARTON PIEDRA (3 respaldos en la parte baja) asegurándose de añadir pegamento en las orillas, seguido de refuerzos centrales (2 refuerzos en la parte baja colocados de forma vertical) utilizando pegamento en los lados antes de colocarlos. Seguido, colocar refuerzo de respaldo central horizontalmente, siempre asegurando los lados con grapa de 1 1/2" y el centro con grapa de 1" con suficiente pegamento entre los canales y uniones. Hacer el mismo procedimiento con los respaldos superiores de CARTON PIEDRA (3 respaldos en la parte alta) complementados con los refuerzos centrales (2 refuerzos en la parte alta colocados de forma vertical).

Por último colocar el refuerzo de respaldo horizontal que complementa la estructura del respaldo, asegurando sus lados con 2 grapa de cada lado de 1 1/2" .

12

#### Paso 4

Aplicar pegamento a todo el contorno de la estructura superior, luego colocar la banca (pieza que sirve de tapadera de la estructura) asegurándose que este quede a escuadra con la estructura para luego asegurar todo de 12 a 15 grapa de 1 ½" con una separación aproximada de 15 cms.

Seguido asegurar la banca con tornillos de 1 ¾", colocando 3 tornillos por cada costado y 5 tornillos en la parte frontal inferior (orilla del respaldo) con una separación de 20 cms, luego de ello asegurar en la parte frontal superior (lado del cuadro) con 6 tornillos de 1 ½" con una separación aproximada de 17 cms entre cada uno.



13

#### Paso 5

Aplicar pegamento a los 2 zócalos traseros y luego colocarlos a la banca en la parte inferior, asegurándose que estos estén a escuadra de la estructura para luego colocar 10 grapa de 1".

Del mismo modo colocar los zócalos laterales siguiendo el mismo procedimiento de los traseros, con la diferencia de acoplar 5 tornillos de 1 ¾" y 3 grapa de 1 ½" para cada lado. Finalmente colocar pegamento a toda la orilla del zócalo frontal, colocar la banca asegurándose de alinear las orillas con los laterales, luego proceder a aplicar 12 grapa de 1" por toda la orilla.

Seguido de ello proceder a colocar 1 grapa de 1" por cada esquina con la finalidad de asegurar la unión de todas las partes y colocar masilla (recubrimiento especial) para ocultar los rastros de grapa.



14

## Paso 6

Proceder a invertir el mueble. Luego de ello colocar los cargadores de gaveta (2 por cada lado) aplicándoles pegamento a los cantos de donde serán colocados y asegurándolos con 3 grapa de 1" de lado de las divisiones, repetir este mismo procedimiento en el siguiente lado. seguido colocar la sobretapa, asegurándose de aplicar pegamento a cada lado antes de colocarlo, una vez hecho este procedimiento y ya colocados asegurar por encima con 3 grapas de 1 ½" de cada lado en toda la orilla.

Por último colocar 4 grapa de 1" por el lado de atrás de cada sobretapa (lado del respaldo de CARTON PIEDRA)



15

## Paso 7

Aplicar pegamento a todo el contorno superior, luego colocar la tapa (corona del mueble) verificando de la parte lisa quede por debajo.

Una vez colocado asegurarse que este a escuadra de la estructura y sujetando los costados con 3 grapa de 1 ¾" y 3 tornillos de 1 ¾" de cada lado, 4 grapa del mismo tamaño en la parte inferior de la tapa y 5 tornillos de 1 ¾" en una distancia prudencial uno del otro (orilla de lado del respaldo), 5 grapa de 1 ¾" y 6 tornillos de 1 ¾" en la parte superior de la tapa (orilla de lado del cuadro).



16

### Paso 8

Aplicar pegamento a la orilla de la moldura frontal, luego colocarlo y verificar ambos lados para respetar la escuadra del mismo.

Una vez realizado proceder a colocar 12 grapa de 1" a una distancia prudencial u no del otro para asegurar la pieza. Luego hacer el mismo procedimiento, aplicando pegamento a las molduras laterales (dos molduras, una por cada lado), verificando y ajustando a la escuadra del mueble, luego sujetando las piezas con 6 grapa de 1" (6 por cada lado), por ultimo colocar una grapa por cada esquina para que pueda amarrar una pieza con otra.



17

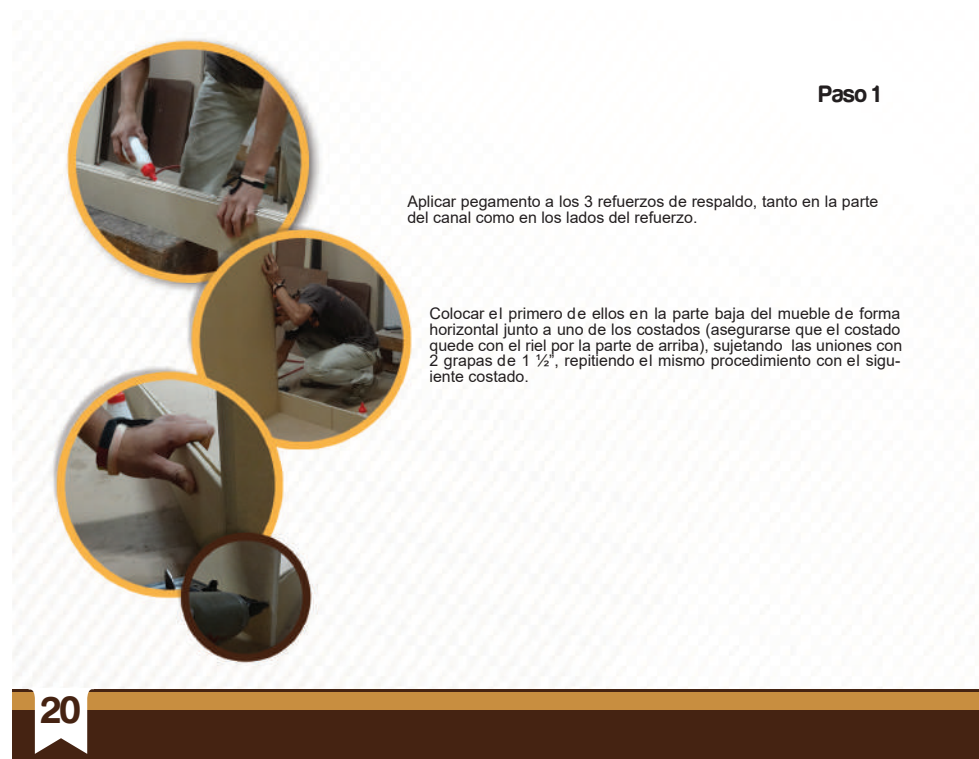
Somos Calidad, porque trabajamos con responsabilidad

18

## Portada interna 8.5" X 11" horizontal



## Hojas Interior de proceso 8.5" X 11" horizontal



## Paso 2

Colocar los respaldos de CARTON PIEDRA (3 respaldos en la parte baja) asegurándose de añadir pegamento en las orillas, seguido de refuerzos centrales (2 refuerzos en la parte baja colocados de forma vertical) utilizando pegamento en los lados antes de colocarlos.



21

## Paso 2

Seguido, colocar refuerzo de respaldo central horizontalmente, siempre asegurando los lados con 2 grapa de 1 ½". Hacer el mismo procedimiento con los respaldos superiores de CARTON PIEDRA (3 respaldos en la parte alta) complementados con los refuerzos centrales (2 refuerzos en la parte alta colocados de forma vertical) y el último refuerzo de respaldo horizontal que complementa la estructura del respaldo.



22

### Paso 3

Colocar el cuadro de gaveta a la orilla de los costados por la parte frontal, asegurándose de aplicar pegamento en cada esquina y proceder a asegurar cada unión con una grapa de 1 ½".



23

### Paso 4

Aplicar pegamento a todo el contorno de la estructura superior luego colocar la banca (pieza que sirve de tapadera de la estructura) asegurándose que este quede a escuadra con la estructura.

Luego sujetar todo el contorno con 15 grapa de 1 ½" con una separación aproximada de 14 cms.  
Luego asegurar la banca (contorno) con tornillos de 1 ¼", colocando 4 tornillos por cada costado y 5 tornillos en la parte frontal inferior (orilla del respaldo) con una separación de 20 cms, así mismo asegurar en la parte frontal superior (lado del cuadro) con 6 tornillos de 1 ½" con una separación aproximada de 17 cms entre cada uno.



24

### Paso 5

Aplicar pegamento a los 2 zócalos traseros y luego colocarlos a la banca en la parte inferior, asegurándose que estos estén a escuadra de la estructura para luego colocar 10 grapa de 1" por cada uno.  
Del mismo modo colocar los 2 zócalos laterales siguiendo el mismo procedimiento de los traseros, adicionalmente a ello acoplar 5 tornillos de 1 3/4" y 3 grapa de 1 1/2" por cada lado.



25



### Paso 5

Finalmente colocar pegamento a toda la orilla del zócalo frontal y proceder a colocarlo a la banca, asegurándose de alinear las orillas con los laterales, luego proceder a colocar 12 grapa de 1" por todo el rededor. Luego de ello proceder a colocar 1 grapa de 1" por cada esquina con la finalidad de asegurar la unión de todas las partes y colocar masilla (recubrimiento especial) para ocultar los rastros de grapa.

26

### Paso 6

Proceder a invertir el mueble.  
Luego de ello colocar los rieles de gaveta (2 rieles o deslizadores)  
aplicándoles pegamento a los cantos de donde serán colocados,  
(estos deberán ser puestos a los centros del recuadro como guía)  
y asegurándolos con 2 grapa de 1" por la parte interna en cada lado  
de las uniones.



27

### Paso 6

Seguido de ello colocar la sobretapa, asegurándose de aplicar  
pegamento a cada lado y sobre el recuadro antes de su colocación,  
una vez hecho este procedimiento, asegurar la sobretapa por  
arriba con 15 grapas de 1 1/2" en todo el contorno.  
Por último colocar 5 grapa de 1" por el lado de atrás de la sobretapa  
(lado del respaldo de CARTON PIEDRA).



28

### Paso 7

Aplicar pegamento al borde donde será ubicado el cuadro superior, luego de ello asegurar las puntas del cuadro a los costados con 4 grapa de 1 ½" una por esquina.



29



### Paso 7

Seguido, aplicar pegamento en los canales del cuadro, asegurarse de hacer el mismo procedimiento en ambos lados, tanto izquierdo como derecho

Colocar las divisiones en los canales (2 divisiones de 3/8" de grosor), luego asegurarse que estos estén a escuadra para evitar un mal procedimiento. Asegurar cada división con grapas de 1" por la orilla, colocar 5 grapas en cada división. Así mismo asegurar el cuadro con la sobretapa con 4 grapa de 1 ½".

30

### Paso 8

Aplicar pegamento a todo el contorno superior, luego colocar la tapa final (corona del mueble) verificando que la parte lisa quede por debajo.

Una vez colocado asegurarse que este a escuadra de la estructura y sujetando los costados con 3 grapa de 1 3/4" y 4 tornillos de 1 3/4" de cada lado, 4 grapa del mismo tamaño en la parte inferior de la tapa y 5 tornillos de 1 3/4" en una distancia prudencial uno del otro (orilla de lado del respaldo), 5 grapa de 1 1/4" y 6 tornillos de 1 1/4" en la parte superior de la tapa (orilla de lado del cuadro).



31



### Paso 9

Aplicar pegamento a la orilla de la moldura frontal, luego colocarlo y verificar ambos lados para respetar la escuadra del mismo, una vez realizado proceder a colocar 12 grapa de 1" a una distancia prudencial uno del otro para asegurar la pieza. Luego hacer el mismo procedimiento, aplicando pegamento a las molduras laterales (dos molduras, una por cada lado), verificando y ajustando a la escuadra del mueble, luego sujetando las piezas con 6 grapa de 1" (6 por cada lado), por último colocar una grapa por cada esquina para que estas pueda unir una pieza con otra.

32

Portada interna 8.5" X 11" horizontal



Hojas Interior de proceso 8.5" X 11" horizontal

**Paso 1**

Aplicar pegamento en los canales del cuadro, asegurarse de hacer el mismo procedimiento en ambos lados, tanto izquierdo como derecho.

Colocar las divisiones en los canales (2 divisiones de 3/8" de grosor), luego de ello asegurarse que estos est n a escuadra para evitar un mal procedimiento. Asegurar cada divisi n con grapas de 1" por la orilla, colocar 5 grapas en cada divisi n con una distancia de 14 a 18 cms cada una.

## Paso 2

Aplicar pegamento en las puntas de los cuadros (x4), para luego colocar los costados (2 costados de 5/8" de grosor, uno izquierdo y otro derecho) y asegurarlos con grapas de 1 1/2", una grapa por lado de cuadro, todo ello para asegurar su adherencia correcta.



35

## Paso 3

Aplicar pegamento a los 3 refuerzos de respaldo, tanto en la parte del canal como en los lados de dicho refuerzos. Colocar el primero de ellos en la parte baja del mueble de forma horizontal, sujetando los lados con grapas de 1 1/2" y el centro con grapa de 1" (2 de cada lado).



36

### Paso 3

Luego colocar los respaldos de CARTON PIEDRA (3 respaldos en la parte baja) asegurándose de añadir pegamento en las orillas, seguido de refuerzos centrales (2 refuerzos en la parte baja colocados de forma vertical) utilizando pegamento en los lados antes de colocarlos.



37

### Paso 3

Seguido, colocar refuerzo de respaldo central horizontalmente, siempre asegurando los lados con grapa de 1 ½" y el centro con grapa de 1" con suficiente pegamento entre los canales y uniones. Hacer el mismo procedimiento con los respaldos superiores de CARTON PIEDRA (3 respaldos en la parte alta) complementados con los refuerzos centrales (2 refuerzos en la parte alta colocados de forma vertical) y el último refuerzo de respaldo horizontal que complementa la estructura del respaldo.



38

#### Paso 4

Aplicar pegamento a todo el contorno de la estructura superior, luego colocar la banca (pieza que sirve de tapadera de la estructura) asegurándose que este quede a escuadra del mismo.



39

#### Paso 4

Luego asegurar todo el contorno de 12 a 15 grapa de 1 ½" con una separación aproximada de 15 cms.  
Luego asegurar la banca (contorno) con tornillos de 1 ¾", colocando 4 tornillos por cada costado y 5 tornillos en la parte frontal inferior (orilla del respaldo) con una separación de 20 cms, luego de ello sujetar la parte frontal superior (lado del cuadro) con 6 tornillos de 1 ½" con una separación aproximada de 17 cms entre cada uno.



40

### Paso 5

Aplicar pegamento a los 2 zócalos traseros y luego colocarlos a la banca en la parte inferior, asegurándose que estos estén a escuadra de la estructura para luego sujetarlo con 10 grapa de 1". Del mismo modo colocar los 2 zócalos laterales siguiendo el mismo procedimiento de los traseros, adicionalmente a ello acoplar 5 tornillos de 1 3/4" y 3 grapa de 1 1/2" por cada lado.



41



### Paso 5

Finalmente colocar pegamento a toda la orilla del zócalo frontal y proceder a colocarlo a la banca, asegurándose de alinear las orillas con los laterales, luego proceder a colocar 12 grapa de 1" por toda la orilla. Finalmente proceder a colocar 1 grapa de 1" por cada esquina para la unión de todas las partes y colocar masilla (recubrimiento especial) para ocultar los rastros de grapa.

42

### Paso 6

Proceder a invertir el mueble.  
Tomar el cuadro de gaveta, seguido colocar guía de ajuste y luego pegamento a las orillas donde será ubicado dicho cuadro. Una vez puesto asegurar la pieza a las divisiones por la parte interior con grapa de 1", utilizando 3 unidades por cada lado.



43



### Paso 6

Asimismo proceder a colocar los rieles de gaveta (4 rieles o deslizadores, 2 por cada lado) aplicándoles pegamento a los cantos de donde serán colocados, (estos deberán ser puestos al inicio de cada recuadro como guía) y asegurándolos con 3 grapa de 1" por riel de cada lado por la parte interior de las divisiones.

Seguido de ello colocar la sobretapa, asegurándose de aplicar pegamento a cada lado antes de su colocación, una vez hecho este procedimiento y ya puesto, asegurar por arriba con 15 grapas de 1 1/2" en todo el contorno.  
Por último colocar 5 grapa de 1" por el lado de atrás de la sobretapa (lado del respaldo de CARTON PIEDRA).

44

### Paso 7

Aplicar pegamento a todo el contorno superior, luego colocar la tapa final (corona del mueble) verificando que la parte lisa quede por debajo.



45



### Paso 7

Una vez colocado, asegurarse que este a escuadra de la estructura y sujetando los costados con 3 grapa de 1  $\frac{3}{4}$ " y 4 tornillos de 1  $\frac{3}{4}$ " de cada lado, 4 grapa del mismo tamaño en la parte inferior de la tapa y 5 tornillos de 1  $\frac{3}{4}$ " en una distancia prudencial uno del otro (orilla de lado del respaldo), 5 grapa de 1  $\frac{1}{4}$ " y 6 tornillos de 1  $\frac{1}{4}$ " en la parte superior de la tapa (orilla de lado del cuadro).

46

### Paso 8

Aplicar pegamento a la orilla de la moldura frontal, luego colocarlo y verificar ambos lados para respetar la escuadra del mismo, una vez realizado proceder a colocar 12 grapa de 1" a una distancia prudencial uno del otro para asegurar la pieza.



47

### Paso 8

Luego, hacer el mismo procedimiento, aplicando pegamento a las molduras laterales (dos molduras, una por cada lado), verificando y ajustando a la escuadra del mueble, luego sujetando las piezas con 6 grapa de 1" (6 por cada lado), por último colocar una grapa por cada esquina para que estas pueda unir una pieza con otra.



48

## Portada interna 8.5" X 11" horizontal



## Hojas Interior de proceso 8.5" X 11" horizontal

**Parte Aérea** **Paso 1**

Tomar el cuadro y aplicar pegamento por todo el canal central, luego proceder a colocar la división y asegurarla con 6 grapa de 1" por todo el borde.

Aplicar pegamento a las esquinas de los cuadros para luego colocar los costados (2 costados de 5/8"), una vez colocados sujetarlos con grapa de 1 1/2" una por cada esquina.

**50**

## Paso 2

Aplicar pegamento a l contorno de la estructura superior, luego colocar la banca (pieza que sirve de tapadera de la estructura) asegurándose que este quede a escuadra con los lados para luego asegurar el contorno.

Asegurar la banca (contorno) con 3 tonillos de 1 ¼" y 3 grapa de 1 ¾" por cada costado y 3 tonillos de 1 ½" (una por cada pilastría) con 5 grapa de la misma medida en la parte frontal superior (lado del cuadro).



51

## Paso 3

Aplicar pegamento a l borde de la moldura frontal inferior, luego colocarlo y verificar a mbos lados para respetar la escuadra del mismo, una vez realizado proceder a colocar 14 grapa de 1" a una distancia prudencial uno del otro para asegurar la pieza.

Luego, hacer el mismo procedimiento, aplicando pegamento a las molduras lateral inferior (dos molduras, una por cada lado), verificando y ajustando a la escuadra del mueble, luego sujetando las piezas con 6 grapa de 1" (6 por cada lado), por ultimo colocar una grapa por cada esquina para que estas pueda unir una pieza con otra.



52

#### Paso 4

Proceder a invertir el mueble.  
Colocar los respaldos de CARTON PIEDRA (4 respaldos) asegurándose de añadir pegamento en las orillas así como en los canales donde serán colocados, seguido de refuerzos centrales (3 refuerzos colocados de forma vertical).



53

#### Paso 4



El refuerzo central asegurarlo con la división con 3 grapa de 1".

54

### Paso 5

Aplicar pegamento a todo el contorno de la estructura superior, luego colocar la banca final (pieza que sirve de tapadera de la estructura) asegurándose que este quede a escuadra con los lados y dentro de los canales para luego asegurar el contorno.

Asegurar la banca (contorno) con 3 tornillos de 1 3/4" y 3 grapa de 1 3/4" por cada costado y 3 tornillos de 1 1/2" (una por cada pilastría) con 5 grapa de la misma medida en la parte frontal superior (lado del cuadro).



55

### Paso 6

Aplicar pegamento a la orilla de la moldura frontal, luego colocarlo y verificar ambos lados para respetar la escuadra del mismo, una vez realizado proceder a colocar 12 grapa de 1" a una distancia prudencial uno del otro para asegurar la pieza.

Luego, hacer el mismo procedimiento, aplicando pegamento a las molduras laterales (dos molduras, una por cada lado), verificando y ajustando a la escuadra del mueble, luego sujetando las piezas con 6 grapa de 1" (6 por cada lado), por último colocar una grapa por cada esquina para que estas pueda unir una pieza con otra.



56

### Paso 1

### Parte Base

Tomar el cuadro y colocarlo con la parte de los rectángulos bocabajo, seguido de ello aplicar pegamento por los canales centrales (4 canales), luego proceder a colocar las divisiones (4 divisiones con el riel abajo) en dichos canales asegurándolos con 5 grapa de 1" por todo el borde cada una.



57

### Paso 1

Aplicar pegamento a las esquinas de los cuadros para luego colocar los costados (2 costados de 5/8"), una vez colocados sujetarlos con grapa de 1 1/2" una por cada esquina.



58

## Paso 2

Colocar el refuerzo superior de respaldo horizontalmente (este refuerzo debe de tener guías de ajuste especial a los bordes), asegurando los lados con 2 grapa de 1 ½".



59

## Paso 2

Seguido de ello, proceder a invertir momentáneamente la estructura y aplicar pegamento a todo el contorno del mismo, así mismo colocar la tapa contra el suelo y proceder a ajustar la estructura realizada a la tapa. Una vez realizado asegurarse que los lados estén a escuadra con la tapa para asegurarlos con 32 grapa de 1 ½" en todo el contorno.



60

### Paso 3

Aplicar pegamento por todo el canal del refuerzo de respaldo, seguido de colocar los respaldos de CARTON PIEDRA (3 respaldos) asegurándose de añadir pegamento al contorno de cada uno. Del mismo modo añadir los refuerzos centrales (2 refuerzos colocados entre los respaldos de forma vertical).



61

### Paso 3

Por último, situar el refuerzo de respaldo horizontal que complementa la estructura del respaldo, sujetándola con 2 grapa de 1 ½" de cada lado



62

#### Paso 4

Aplicar pegamento a todo el contorno de la estructura superior, luego colocar la banca (pieza que sirve de tapadera de la estructura) asegurándose que este quede a escuadra con todo el contorno para luego asegurarlo con 15 grapa de 1 ½" con una separación aproximada de 14 cms.

Luego, asegurar la banca (contorno) con tornillos de 1 ¾", colocando 4 tornillos por cada costado y 5 tornillos en la parte frontal inferior (orilla del respaldo) con una separación de 20 cms, luego de ello asegurar en la parte frontal superior (lado del cuadro) con 6 tornillos de 1 ½" con una separación aproximada de 17 cms entre cada uno.



63

#### Paso 5

Aplicar pegamento a los 2 zócalos traseros y luego colocarlos a la banca en la parte inferior, asegurándose que estén a escuadra de la estructura para luego colocar 10 grapa de 1" por cada uno.

Del mismo modo colocar los 2 zócalos laterales siguiendo el mismo procedimiento de los traseros, adicionalmente a ello acoplar 5 tornillos de 1 ¾" y 3 grapa de 1 ½" por cada lado.



64

### Paso 5

Finalmente colocar pegamento a toda la orilla del zócalo frontal y proceder a colocarlo a la banca, asegurándose de alinear las orillas con los laterales, luego proceder a colocar 12 grapa de 1" por todo el contorno. Luego de ello proceder a colocar 1 grapa de 1" por cada esquina con la finalidad de asegurar la unión de todas las partes y colocar masilla (recubrimiento especial) para ocultar los rastros de grapa.



65

Contraportada 8.5" X 11" horizontal



# Capítulo X

Producción, Reproducción y Distribución

## Producción, Reproducción y Distribución

La realización del proyecto implicó una serie de disposiciones y recursos que contando con ellos hace factible su realización. Dado las circunstancias, surge la necesidad de realizar un presupuesto para poder definir los costos de producción, reproducción y diagramación, para la creación del manual impreso.

### 10.1 Plan de costos de elaboración

Se determina los costos estimados de la elaboración del proyecto, según el tiempo de realización, que quedan de la siguiente manera:

Tiempo Utilizado		Honorarios diseñador	
25 semanas utilizadas (5 días a la semana)		Salario Promedio Q. 6,000.00 mensuales	
125 días trabajados	4 horas diarias	6 días a la semana	8 horas diarias
500 horas trabajadas en el proyecto		Q. 31.25 la horas trabajada	

Costos de producción $Q. 31.25 \text{ Hr.trab.} \times 500 \text{ Hrs.} = Q.15,625.00$
--

El costo total de la elaboración el manual es de Q. 15,625.00, costos desarrollados por el tiempo de elaboración, tomando como base el salario de un diseñador a tiempo completo.

### 10.2 Plan de costos de producción

A continuación se detallan los costos de las artes finales del manual, el proceso de bocetaje y metodología del diseño y presentación de los materiales impresos.

Costos de producción	
4 semanas trabajadas	
20 días trabajados total	5 días a la semana
100 horas trabajadas	

Costos de producción Q. 31.25 Hr.trab. x 100 Hrs. = Q.3,125.00

### 10.3 Plan de costos de reproducción

**Cotización 1, realizada en Planoplot S.A. con las siguientes especificaciones:**

- 25 Impresiones de 66 páginas c/u
- Full color
- Papel Couché 80 gramos
- Carta horizontal
- Encuadernado con protección portada y contraportada

Cantidad	Descripción
25	Impresiones de 66 páginas c/u full color, papel couché tamaño carta horizontal encuadernado
	Total Q15,300.00

**Cotización 2, realizada en Sergráfica S.A. con las siguientes especificaciones:**

- 25 Impresiones de 66 páginas c/u
- Full color
- Papel Couché 80 gramos
- Carta horizontal
- Encuadernado con protección portada y contraportada

	Descripción
<b>Cantidad</b> 25	Impresiones de 66 páginas c/u full color, papel couché tamaño carta horizontal encuadernado
	Total Q13,750.00

**Cotización 3, realizada en Beksa Digital, con las siguientes especificaciones:**

- 25 Impresiones de 66 páginas c/u
- Full color
- Papel Couché 80 gramos
- Carta horizontal
- Encuadernado con protección portada y contraportada

	Descripción
<b>Cantidad</b> 25	Impresiones de 66 páginas c/u full color, papel couché tamaño carta horizontal encuadernado
	Total Q7,175.00

#### 10.4 Plan de Costos de Distribución

La distribución del manual impreso no tendrá costo alguno, ya que es un material interno que será distribuido a los colaboradores de la empresa.

#### 10.5 Cuadro con resumen general de costos

Costos Totales	
Costos de elaboración	Q. 15,625.00
Costos de producción	Q. 3,125.00
Costos de reproducción	Q. 7,175.00
<b>Total</b>	<b>Q. 25,925.00</b>

El costo total del proyecto en elaboración, producción, reproducción y distribución es de Q. 25,925.00

# Capítulo XI

Conclusiones y Recomendaciones

## **Conclusiones y recomendaciones**

### **11.1 Conclusiones**

- Se logró diseñar un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-
  
- Se investigó toda la información relacionada con aspectos de comunicación y diseño para fundamentar el proyecto de graduación.
  
- Se recopiló y recabó la información necesaria acerca de los procesos internos de elaboración de muebles que permitieron el desarrollo del proyecto.
  
- Se logró diagramar con fotografías el manual impreso para la Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-

### **11.2 Recomendaciones**

Que el manual ilustrado impreso, para estandarizar los procesos de elaboración de muebles de madera, sea utilizado como manual de orientación para lograr la mejora continua de los colaboradores de la empresa.

Que el manual ilustrado impreso, para estandarizar los procesos de elaboración de muebles de

madera, esté disponible y con facilidad hacia los colaboradores, para que ellos puedan lograr identificarse con los objetivos de la empresa.

Investigar toda la información relacionada con aspectos de comunicación y diseño para fundamentar futuros proyectos.

Investigar toda la información relacionada con aspectos de comunicación y diseño, para atribuir respaldo teórico a piezas gráficas requeridas y que estas a su vez sean congruentes.

Recopilar y recabar la información necesaria acerca de los procesos internos de elaboración de muebles, para la inducción correcta hacia colaboradores nuevos.

Recopilar y recabar la información necesaria acerca de los procesos internos de elaboración de muebles, para futuros proyectos de diseño y que estos sean solventados según la necesidad del área donde se emplee.

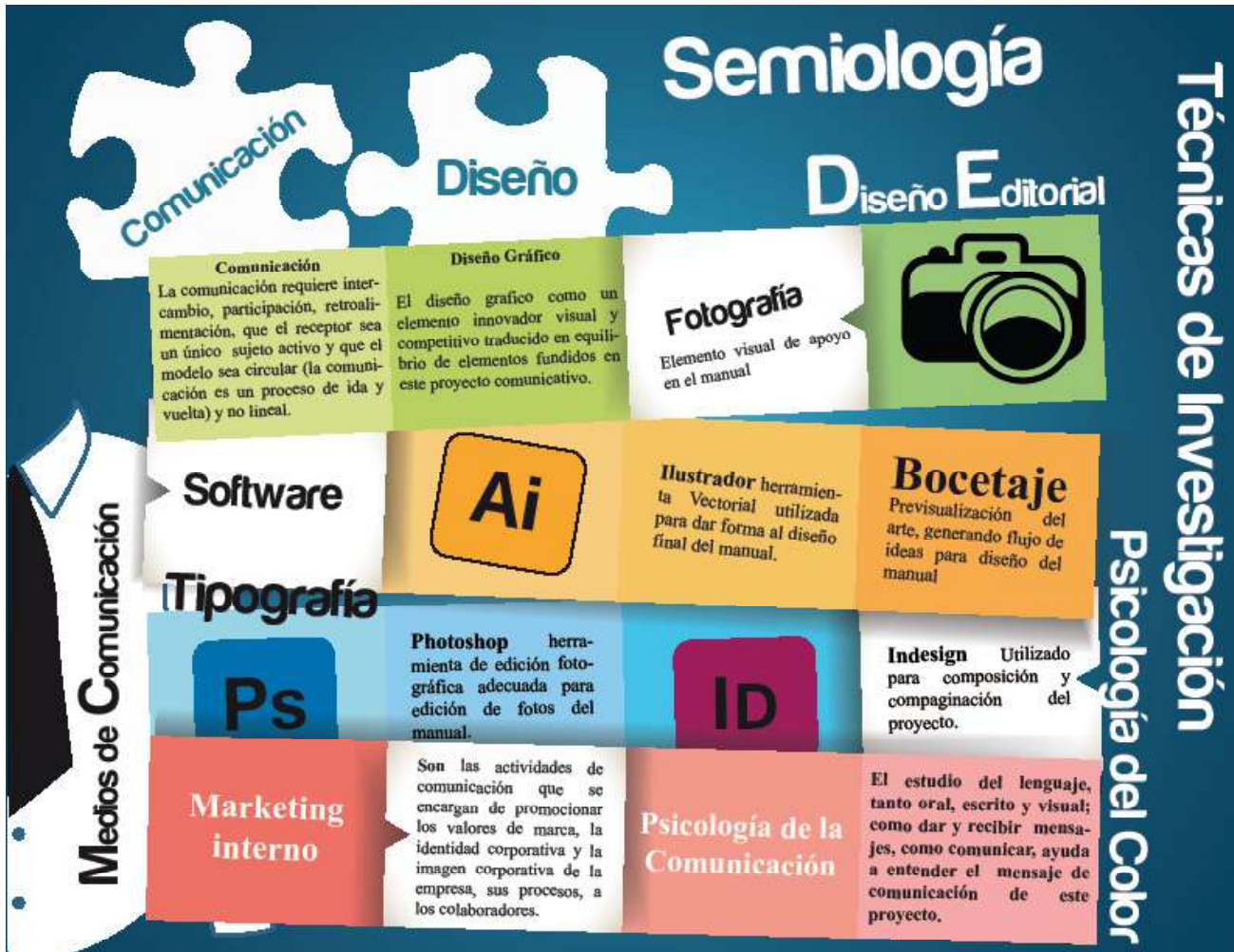
Diagramar con fotografías atractivas en alta resolución, futuros proyectos que permita una mejor visualización gráfica del colaborador.

Diagramar con fotografías atractivas para lograr mejor efectividad en proyectos gráficos futuros y que estos generen un balance adecuado.

# Capítulo XII

Conocimiento General

## Conocimiento general



# Capítulo XIII

Referencias

## 13.1 Bibliografía

.....B.....

Barbado, M (1948), Psicología (segunda edición) Introducción a la Psicología experimental, Madrid

.....C.....

Chang, Richard Y. (1996) Procesos (Eds.) Gestión de procesos (pp.12-17), Argentina, Ediciones Granica.

Chiavenato, Idalberto, (2004), Eficacia, (séptima edición) Introducción a la Teoría General de la Administración, (pp. 10) Mexico, McGraw Hill

.....E.....

Eco, Umberto (1976) Semiología (Eds.) Teoría de la semiología, London, Macmillan

.....G.....

Galindo ,Jesús (2,008) Comunicación (Eds.) Comunicación, ciencia e historia, (pp.14.20) México, Mcgraw Hill.

Gloag, John. (1965), Mobiliario (Eds.) Un diccionario breve de muebles (pp. 22-31) Nueva York;

Holt, Rinehart and Winston

.....K.....

Kotler Philip, Armstrong Gary, (2001) Marketing, (octava edición), Marketing, (pp.3-5) México,  
Pearson Educación

.....M.....

Mankiw Gregory, (2,002) Eficiencia, (Tercera Edición), Economía, España, McGraw-Hill

Marzal, Manuel (1998) Etnologia (sexta edición) Historia de la Antropología 2: Antropología  
Cultural, Quito – Ecuador, editorial Abya Yala

.....R.....

Ritzer, G. (2001), sociología (tercera edición) Teoría sociológica moderna, (pp.186) México,  
McGraw-Hill

## 13.2 Biblioweb

.....C.....

Castellanos, Guillermo Psicología del color, consultado el 20 de octubre de 2,013, de: <http://www.paratodohayfans.com/blog/todo-lo-que-deberias-de-saber-de-la-psicologia-del-color-en-las-marcas/>

.....P.....

Pérez, Francisco Alfonso. Psicología de la imagen, consultado el 20 de octubre de 2,013, de: <http://mercadologosenlinea4.blogspot.com/2011/05/definicion-de-la-psicologia-de-la.htm>

.....R.....

Russell Lowell, James. Psicología de la comunicación, consultado el 20 de octubre de 2,013, de: <http://www.alfinal.com/temas/psicocom.php>

.....S.....

Smachetti, Carlos. Psicología de la comunicación, consultado el 20 de octubre de 2,013, de: <http://www.altillo.com/examenes/udemmm/comunicacion/comunicacion2009reslibro.asp>

.....F.....

Fábrica, (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://www.definicionabc.com/economia/fabrica.php#ixzz2h0lcQEfd>

Fotografía, (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://monografias.com/trabajos38/lafografia/lafotografia.shtml#caracter#ixzz2hfbOQcSV>

.....I.....

Ilustrador, (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://www.michxgy.blogspot.com/2013/08/funciones-y-caracteristicas-de-adobe.html>

Marketing interno (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: [http://www.tendencias21.net/marketing/Marketing-interno-concepto\\_a3.html](http://www.tendencias21.net/marketing/Marketing-interno-concepto_a3.html)

.....M.....

Materia prima, (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://www.monografias.com/trabajos14/costosbanc/costosbanc.html>

Mobiliario (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://es.wikipedia.org/wiki/mobiliario>

.....P.....

Productividad, (s.f.) consultado el 20 octubre de 2,013 de: <http://www.monografias.com/trabajos58/productividad/productividad.shtml#xorigen#ixzz2hCOceuSC>

Psicología del Color (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://arqhys.com/psicologia-color.html>

Psicología De La Imagen (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013, de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Psicologia-De-La-Imagen/4720057.html>

.....T.....

Tecnología (s.f.) consultado el 20 de octubre de 2,013 de: <http://www.saberia.com/2011/03/cuales-son-las-caracteristicas-de-la-tecnologia/>

# Capítulo XIV

Anexos

## Anexos

A continuación se adjunta información relevante como soporte al proyecto

## Encuesta



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Innovación es la Legación

Facultad de Ciencia de la Comunicación FACOM  
Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis

Nombre: \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Años de experiencia en profesión: \_\_\_\_\_

Puesto: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Experto

Ciente

Grupo Objetivo

Género

Masculino

Femenino

### Encuesta de Validación del Proyecto

**"Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-"**

#### Antecedentes

Industria de muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa de fabricación y comercialización de muebles para el hogar, que proporciona productos de calidad, variedad e innovación. Con más de 25 años de experiencia en el mercado guatemalteco ofreciendo una cartera amplia de muebles y diseños.

Una carencia fundamental detectada en conjunto con Industria de Muebles El Triunfo es la falta de un manual que permita estandarizar los procesos de la elaboración de muebles a los colaboradores, por ello se considerando necesario la implementación de un manual que a través de la comunicación y el diseño forme un mecanismo que permita el desarrollo industrial de una forma entendible y clara.

#### Instrucciones

Conteste las siguientes preguntas de validación, marcando con una "X" la opción a su consideración después de observado los materiales impresos.

#### Parte Objetiva

1.-¿Cree que es necesario el diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice los procesos de elaboración de muebles de madera, a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo, –IMET, S.A.

SI

NO

2.-¿Cree que es necesario investigar información relacionada con aspectos de comunicación y diseño para fundamentar este proyecto?

SI

NO

3.-¿Considera necesario recopilar y recabar información acerca de los procesos internos de elaboración de la fabricación de muebles que permita desarrollar el proyecto?

SI

NO

4.-¿Considera necesario diagramar con fotografías el manual impreso para la Industria de Muebles El triunfo -IMET S.A.-, para que este sea entendible?

SI

NO

### **Parte Semiológica**

---

5.-¿Según su criterio, el manual connota confianza y seguridad?

MUCHO

POCO

NADA

6.-¿Según su criterio, los colores utilizados en el manual connotan elegancia?

MUCHO

POCO

NADA

7.-¿Según su criterio, la tipografía utilizada en el manual es legible?

MUCHO

POCO

NADA

8.-¿Según su criterio, las imágenes utilizadas connotan confianza?

MUCHO

POCO

NADA

9.-¿Según su criterio, la diagramación utilizada en el manual de procesos genera interés y estabilidad al lector?

MUCHO

POCO

NADA

### **Parte Operativa**

---

10.-¿Considera que la orientación horizontal del manual es la adecuada?

SI

NO

11.-¿Considera que la información proporcionada en el manual es la necesaria para capacitar a los colaboradores de Industria de Muebles El Triunfo -IMET, S.A.-?

SI

NO

12.-¿Considera que el tamaño del manual 8.5" x 11" es el correcto?

SI

NO

**Brief**

**DATOS DEL ESTUDIANTE**

**Nombre del estudiante:** Byron Felipe Tzubán García

**No. de Carné:** 09000183

**Email:** byrontg7@gmail.com

**Proyecto:** Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice y demuestre los procesos de elaboración de muebles de madera.

**DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)**

**Nombre del cliente (empresa):** Industria de Muebles El Triunfo –IMET, S.A.-

**Dirección:** Lote 33 Calzada Atanasio Tzul Zona 21

**Email:** info@mueblesimet.com

**Tel:** 2479-4700

**Contacto:** Andrea Morales

**Antecedentes:** Industria de muebles El Triunfo –IMET, S.A.- es una empresa de fabricación y comercialización de muebles para el hogar, que proporciona productos de calidad, variedad e innovación. Con más de 25 años de experiencia en el mercado guatemalteco ofreciendo una cartera amplia de muebles y diseños

**Oportunidad identificada:** Brindar a los colaboradores un manual ilustrado impreso, que ayude a optimizar los procesos de elaboración de muebles.

# BRIEF

## DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

**Misión:** Brindar una amplia gama de muebles que se adapten al estilo de vida y necesidades de cada uno de nuestros clientes, proporcionando soluciones integrales, calidad, distinción, servicio, garantizando la satisfacción de compra.

**Visión:** Mantener un constante desarrollo de la calidad en la elaboración de cada uno de nuestros productos. Investigación e innovación son parte fundamental para brindar a nuestros clientes exclusividad y originalidad en cada uno de nuestros muebles.

**Delimitación geográfica:** Toda la república de Guatemala

**Grupo objetivo:** Hombres de 18 a 45 años de edad económicamente activa con un nivel socioeconómico C, C-, nivel académico básico e intermedio.

**Principal beneficio al grupo objetivo:** Tener un manual ilustrado impreso, que ayude a los colaboradores a tener una mayor productividad, evitando los errores y optimizando recursos.

**Competencia:** Productores de mueble de madera en Guatemala, como Muebles Imperial, Farnesa, Muebles Luna, Muebles Fiesta. Estas compañías productoras de muebles son competidores directos, analizando los puntos de comercialización.

**Posicionamiento:** Ser la mejor empresa en la fabricación de muebles de madera.

**Factores de diferenciación:** Materia prima importada, diseños propios, estrategias de marketing para cada línea de muebles, empaque de producto final, servicio.

**Objetivo de mercadeo:** Distinguirse por la calidad de elaboración de los muebles.

**Objetivo de comunicación:** Orientar a los colaboradores a través de una comunicación visual, con texto simple con el manejo de palabras sencillas a comprender, para optimizar la producción de muebles.

**Mensajes claves a comunicar:** Estandarizar, profesionalizar, trabajo en equipo.

**Reto del diseño y trascendencia:** Implementar un manual de procesos que ayude a los colaboradores a sistematizar la producción de muebles, profesionalizándolos cada vez más, de manera sencilla y fácil de comprender.

# BRIEF

**Materiales a realizar:** Diseño de un manual ilustrado impreso, que estandarice los procesos de elaboración de muebles de madera, de fácil entendimiento para los colaboradores de la organización.

**Presupuesto:** Q. 8,000.00

## DATOS DEL LOGOTIPO

**Colores:** Pantone 4625 c - Pantone 4635 c - Pantone 4645 c - Pantone 157 c -

**Tipografía:** Nueva tipografía, creada especialmente para el logo.


**Forma:** Círculo y Rectángulo forman su estructura, adjuntando un texto símbolo que complementan el logotipo

## LOGOTIPO



**Fecha:** Guatemala Junio 2, 2013

# Cotizaciones



**24 horas**  
Labor & Domingo

**plano plot, S.A.**  
Correo: Impresion@planoplot.com  
Boulevard Liberación 4-29 2.º plaza "ASADOS"  
Guatemala, C.A.  
Teléfono: 2360\_3263

COTIZACION No. MMC - 057


LUGAR Y FECHA: GUATEMALA 15-03-2014

EMPRESA:

ATENCIÓN: BYRON GARCIA

DIRECCIÓN:

TELÉFONO:



**SERGRÁFICA S.A.**  
LITOGRAFIA

28 calle 2-43, Zona 21 Finca El Zapate - TEL. 2328 - 3000 / FAX. 2328 - 8099

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNIDAD (U.)	TOTAL (Q.)
IMPRESIÓN COUCHE 80 GRAMOS F/C CARTA TIRO Y RETIRO	825	Q20.00	Q16,500.00
ENCUADERNADOS CON ESPIRAL METALICO	25	Q20.00	Q500.00
ENCUADERNADOS CON ESPIRAL PLASTICO	25	Q15.00	Q375.00
10% DE DESCUENTO			Q1,700.00
<b>TOTAL</b>			<b>Q15,300.00</b>

TIEMPO DE ENTREGA: 36 HORAS

TIEMPO DE ENTREGA:	FORMA DE PAGO:	50% anticipo y 50% contra entrega cheque a nombre de Plano Plot, S.A.
--------------------	----------------	---

CONDICIONES DE CONTRATACIÓN	AUTORIZADO	PLANO PLOT
2_ Si una orden fuera suspendida por el cliente, se cobrará el trabajo realizado hasta el momento.	FIRMA	ATENTAMENTE KELLY LUTIN
2_ Plano Plot GARANTIZA el servicio, la calidad, y los materiales utilizados en un trabajo.	NOMBRE Y PUESTO	
3_ Plano Plot NO se responsabiliza por trabajos u originales olvidados por el cliente por mas de 15 días.		
4_ Plano Plot NO se responsabiliza por errores o defectos en los artes, negativos, CD's, diskettes, ZIP, u otro elemento proporcionado por el cliente.	SELLO	FIRMA
5_ Las cotizaciones tienen una validez de 30 días.		

Guatemala, 17 de Marzo de 2014

Señores  
**IMET**  
Att. Byron Garcia  
Presente

Le saludamos cordialmente deseándole éxitos en sus actividades diarias.

El motivo de la presente es para cotizarle lo siguiente.

**MAONIALES**

66 páginas incluyendo portada y contraportada. Portada y contraportada Impresos a full color cada uno encapsulado tiro y retiro en hachy Cover 12, Interiores impresos a full color tiro y retiro en papel Coombe 300 con Acabado en espinal metálico, tamaño carta.

<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Precio Total</b>
25	Q.552.00	Q.13,750.00*

**MAONIALES**

66 páginas incluyendo portada y contraportada. Portada y contraportada Impresos a full color cada uno encapsulado tiro y retiro en hachy Cover 12, Interiores impresos a full color tiro y retiro en papel Coombe 300 con Acabado en espinal metálico, tamaño carta.

<b>Cantidad</b>	<b>Precio Unitario</b>	<b>Precio Total</b>
25	Q.564.00	Q.14,106.00*

\*Estos precios incluyen IVA y Placas Digitales.

Sin más por el momento me suscribo de usted.

Atentamente,

Leticia Yax



Guatemala, 15 de marzo de 2014

Cliente:

Contacto: Byron Garcia

Dirección:

Estimado Byron:

Por medio de la presente leigo el gusto de cotizarle lo siguiente según sus requerimientos:

Medida	Producto	Cantidad Total	Precio Unitario	Precio Total
11x8.5	66 paginas full color, cuatro tiro y retiro, encuadernado.	25	Q:87.00	Q:2,175.00

Oferta valida por 10 días / Precios incluyen IVA

Observaciones: para tener credito debere llenar una solicitud, de lo contrario debere pagarlo en cuanto se le entregue el producto.

Tiempo de Entrega: 1 Días despues de tener los artes.

NOTA:

- Beksa Digital y Beksa Litografía S.A. son empresas que operan en Guatemala.
- Este presupuesto es válido por 10 días, por favor comunicarse con Beksa Digital.
- Los precios de los materiales y servicios de impresión son precios de referencia.
- El precio de los servicios de impresión puede variar en cualquier momento por el incremento de los precios de los materiales.
- Este presupuesto es válido por 10 días, por favor comunicarse con Beksa Digital.
- Este presupuesto es válido por 10 días, por favor comunicarse con Beksa Digital.
- Este presupuesto es válido por 10 días, por favor comunicarse con Beksa Digital.
- Este presupuesto es válido por 10 días, por favor comunicarse con Beksa Digital.

Michelle Oliva  
Diseñadora Gráfica

804-676-2473-7698  
#michelle@beksa.com

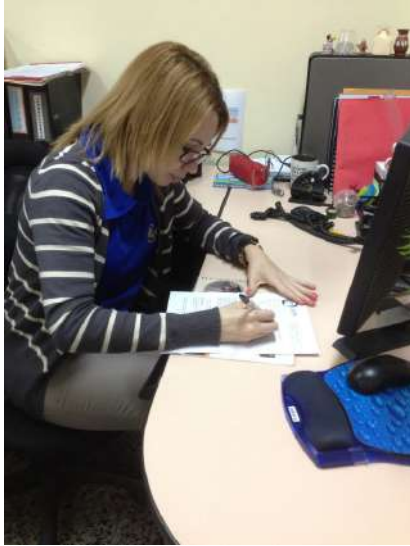
Bkca calle 26-80 Zona 11,  
C.A. Miraflores, Guatemala



#michelleoliva

## Fotografías Validación

### Expertos



**Licenciada Maritza Franco**

**Área de comunicación**



**Licenciado Guillermo Letona**

**Área de diseño**



**Andrea Morales**

**Cliente**

## Grupo objetivo



**Isaías García - Jefe de Producción**



**Josue Díaz - colaborador**



**Enrique Mejía - Colaborador**



**Jairon Lemun - Colaborador**